

PC POWER Zine
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
特價 99元
軟體世界
Play
no. 188
2005 /1 月
SOFT WORLD MAGAZINE
光碟區
金庸群俠傳online2
中華網龍今年最受矚目大作
華麗呈現金庸小說內的武俠世界！
哈遊戲 靚GAME搶先報
單機館 12款
新月劍痕 智冠北研最新發表單機力作
超級迷魂車 80年代風靡一時的「迷魂車」重出江湖
大富翁七：遊寶島/動物園大亨2/魔戒：中土戰爭/幻魔霸主/神喻外傳/富貴人生/勇者無懼/決勝時刻：聯合行動/…
線上館 11款
金庸群俠傳Online2 五大門派的完整新手任務攻略揭秘
吞食天地Online/戀愛盒子Online/金庸群俠傳Online2/A3 Online/羽音Online/石器時代Online/新絕代雙驕Online/無盡的任務2/…
東洋館 5款
L' Heure Bleue～ルール・ブル/最終試驗くじら/Sweet and Sweet/Soul Link/Tears to Tiara
造型明信片
淇倫互動獨家贈品
年終感恩送
鐵道夢想家2、三國志英雄傳
評遊戲 遊戲採買終極指南 19款
三國志10 歷經20年洗鍊的巔峰之作
戰慄時空2 風靡全球的經典名作再出擊
風色幻想3 期盼已久的國產戰略角色扮演遊戲大作
幻想空間 且看萊里二代如何體驗美式校園生活
迷霧之島4/奇蹟動物園/空中武力2/喋血雙煞/四大名捕/交響樂之兩/極速快感：飆風再起2/勁爆美國職籃2005/太平洋空戰/榮譽勳章:太平洋戰役
非專題
憶遊 台灣原創武俠黃金期
走過歷史看盡未來 風風雨雨的台灣武俠路
全攻略
風色幻想3～罪與罰的鎮魂歌
完整攻略上
搶先披露 前27關含劇情完全解說及戰術關卡指引
RO樂園
以極限破壞力瞬殺敵人的魔法戰士ー巫師
完整精鍊術
活動區
伊蘇6、動物園大亨2
有獎大徵答！
答對就有機會
把遊戲帶回家！
好康拿不完 寄回函拿遊戲
憑運氣
比手氣
50套 原版遊戲
大放送
RF ONLINE
超首選 萬人期待的強作
迅雷先鋒4 SWAT4
高度擬真特警攻堅實況
新同居時代 singles
慾望城市的都會男女風情
亞歷山大帝
馳騁戰場 歐洲最偉大的征服者
merry X'mas
騷主義 掌握街頭流行脈動
瘋電影
星爺前進好萊塢的搞笑鉅作 功夫……
功夫
動漫迷
游素蘭再創奇幻原創熱潮…甜蜜回憶
硬底子 強化電腦的最佳指南
2005年主流電腦新趨勢
輕巧秀氣 Canon PowerShot A95
Digimaster Happ3快樂音樂碟
連鈺「核電廠」S520電源供應器
連鈺「神風上尉」喇叭「偷歡」系列耳機
聊遊戲 東南西北聊不停
因為工作超時，所以我要告你！
遊戲人該如何為自己燃燒熱情呢？
雞蛋糕趴趴走
精美可愛月曆
下期贈品預告
獨家贈送
next
超商・書店退書截止日期94年03月10日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 01
Printed in Taiwan
封面設計/蘇凱斐



一夫當關　萬夫莫敵

12月15日 開放測試　全面號召

【傳說武學・精緻呈現】綜合金庸小說出神入化武功精華，精采招式3D即時演武。

【糾集精英・開創幫派】集結天下各門派精英，匯百家之長，創立武林第一組織。

【虛擬實境・逍遙武林】金庸筆下武林世界真實模擬，三教九流五湖四海快意縱橫。

【多元交易・技能修藝】多樣化交易方式與各種輔助技能的修藝，買賣謀生輕鬆搞定。

【屬性生剋・威脅潛伏】謹慎學習修業武術，加強自身四項抗性，行走江湖百毒不侵。

更正啓事：

金庸群俠傳ONLINE2.0將從下一張資料片開始，
正式將「天龍八部」與「笑傲江湖」
之原小說劇情導入遊戲中，
因前廣告中誤植爲金庸之14部小說，
有錯誤之處，特此更正說明。

中華網龍　敬啓

研發 中華網龍股份有限公司　智冠科技股份有限公司　發行 智冠科技股份有限公司　協力 NVIDIA 

塞外狼，降龍掌，俠義無雙

舉千觴，醉沙場，莫笑痴狂

喬峰

金庸原著改編

全・新・啓・動

狂人PK伺服器

戰爭與勝利的狂人之界

激鬥仙境英雄，PK總動員！
馬上加入狂人伺服器，
燃燒你的戰鬥熱情！
體驗打怪經驗掉寶加倍的雙重樂趣、
享受高等玩家即時對決的極致快感！
為奪得最強者的榮耀而努力吧！

天使伺服器

愛與和平的天使之都

嶄新的天使伺服器免費開放！
歡迎來到天使的美麗初生淨土，
讓我們攜手共創浪漫的美麗新傳說，
爲了守護友誼的城堡而奮戰到底！
重拾RO最初的幸福感動！

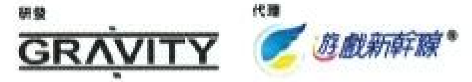






●欲知活動詳情請上官網查詢 ro.gameflier.com
●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

研發



代理



發行





天使の純白淨土 vs



狂人與天使在天秤的兩端
雖然是矛盾與爭執的對立
但這不也是善與惡的抗衡嗎？
有狂人　就會有天使
歡迎來到天使的美麗國度！
我們把世界放上正義的天秤
用純潔的天使　安撫狂妄的人心
身為他們的子民　也擁有各自的榮耀與夢想
仙境新傳說 就等著你與我們一同實現……



天使・狂人包　熱賣中

- 天使・狂人伺服器專用光碟一片〈內含 黑色派對遊戲主程式〉
- 天使・狂人伺服器專屬使用手冊一本
- 100點開卡點數一組〈僅供開新帳號使用〉

NT$39
天使降臨價

在洶湧的歷史洪濤中，
寫下您的英雄事蹟！

全武將扮演系統終極進化。集『三國志』系列大成的作品。







※目前引用畫面為日文版遊戲畫面

事件中隱藏著事件，描述著戲劇般的英雄故事。
以武勇及智謀來衝破命運的駭浪，
編織出屬於您的三國志故事！

可以扮演遊戲中登場的所有武將。
根據各武將的身分及其能力、經驗的不同，其活躍的場合也會跟著不同，
充分描繪出每個武將強烈的個性。

除了猛將之間的「單挑」之外，
更搭載了可以讓軍師或文官活躍的「舌戰」系統。
利用巧妙的辯才，將國家的外交、武將的交涉引導到有利的方向！

貼心的新手對應！

● 詳細的新手教學、便利的指令解說及用語辭典等，
充實的幫助功能讓您玩的安心，玩的快樂！



系列第十代作品!! 即將隆重登場！《預定10月29日發行》

Windows® 98/Me/2000/XP ●建議售價 1,800元

「三國志X 中文版」官方網站→ http://www.gamecity.com.tw/sangokushi/



KOEI®
GAME CITY
http://www.gamecity.com.tw
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw


koei
POWERUP
「天下創世」的世界
將更加豐富！
決戦III
KESSEN
石破天驚除亂世！
PlayStation.2
預定12月22日發售
※此畫面為開發中之遊戲畫面。

歷史模擬遊戲

信長之野望®

天下創世

威力加強版

好評熱賣中

Windows® 98/Me/2000/XP ●建議售價850元

詳細的安裝需求請參考下列的官方網頁。

資料片與遊戲本體二合一的

信長之野望・天下創世 with 威力加強版

同時上市 ●建議售價1,800元

■更加有趣的合戰！

系列首創可自由設定戰場出戰武將、部隊配置的「自創合戰」功能。可藉由再現史實或假想戰爭等，從各種角度體會戰國合戰的樂趣！另外，還增加可體會知名大名們合戰經歷的「合戰試煉模式」。

■於建設城堡、城下町之中可享受到更多的樂趣！

系列首創可自由調整城堡、城下町的「自創領地」功能。而且藉由新追加的內政指令，可建設出更加華麗多變的市容！

■追加3劇本、歷史事件約50件、武將100人、「入門」與「超級」難易度選項。

■內建可自由設定武將、家寶、姬等資料的各種編輯功能。

「信長之野望·天下創世」官方網頁

http://www.gamecity.com.tw/tenka/



http://www.gamecity.com.tw

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓 TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw



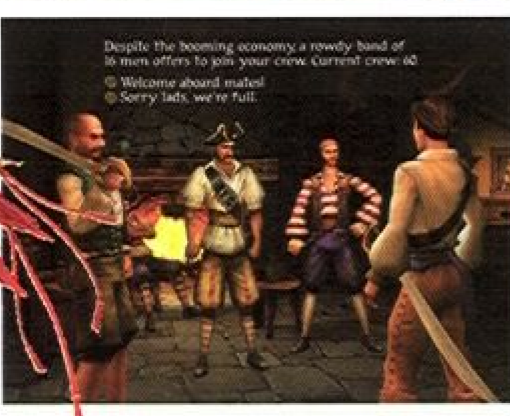
CONTENTS



















萬人線上遊戲
刀劍
ONLINE
©Beijing Pixel \ Softstar \ All Rights Reserved.
刀劍ONLINE 12.10全面封測
體驗令人眼紅的極速快感 CB戰士熱情招募中
『殺到眼紅、手護乾坤』活動
即日起，只要到刀劍官網申請加入JoyP@ss會員，
不但可以得到限量、搶先體驗的刀劍封測帳號一組，
還有機會得到遊戲族最需要的OZAKI護手好幫手唷！
12/3-12/20，天天送5組，有了超級金剛手玩再久手也不酸，
幫助你練功事半功倍，成為刀劍世界裡的頂級英雄唷！
現在申請超好康，還能幫你顧健康！愈早申請機會愈大唷！
刀劍Online官網：http://bo.joypark.com.tw
大阪京超級金剛手
台北資訊展刀劍活動好康專區
1.展場獨享『刀劍Online封測光碟包』，
舞台排隊天天送！（每天三場—11:00 15:00 17:00）
2.人妖仙六大Cosplay首度曝光，數十萬打造絕對驚艷！
3.完整版動畫首播，配上麗臺WinFast A6600顯示卡的
畫質+OZAKI DT100（ABS）喇叭的一流音效，
給你魔戒般震撼華麗的視聽感受！
OZAKI DT100（ABS）喇叭
像素软件
PIXEL
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
JoyPark
OZAKI 歐沙克
Leadtek 麗臺科技
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



「評遊戲」 19款 遊戲採買終極指南





RO迷的專屬VIP室 RO樂園

巫師 完整精鍊術▶▶▶▶▶▶

[全攻略] 遊戲破關全盤指引



「騷主義」 掌握街頭流行脈動





「硬底子」 強化電腦的必備資訊







「其它單元」

軟體世界188期廣告索引



編輯亂亂話



話說都十二月了，結果又有颱風要來，而且還發佈了海上颱風警報！這...家裡臥室淹水都還不打緊，要是因為這樣又延誤了出刊日期，那...那真的是...天呀！

深怕颱風假=出刊日順延的 小葉



合併後也做了三期的雜誌，小編從無法接受到漸漸又燃起當初做雜誌的熱忱。

因為讀者沒有捨棄我們，合併後的問題不斷，這些事也許不能拿出來檯面上說，只能簡單的說一句，在這個瞬息萬變的世界裡，你若不改變只能被埋沒在歷史的洪流之中，小編以這個信念當作繼續待在軟世的原動力。看到這幾期回函上，遊世跟軟世讀者的筆戰，是感動也是無奈，感動的是讀者是真的放感情下去看我們的雜誌的，而無奈的是單機市場薄弱，一山無法容納二虎，與其每月交戰，倒不如合作共創雙贏！軟世的讀者不適應遊世的風格，遊世的讀者其實也犧牲了不少，但是各退一步天將更遼闊，風格內容我們會儘量改善；弭平心中的不平，放下諸多的不滿，讓新的軟體世界帶給各位讀者一個最原始的感動，至於其它的原罪就隨之放逐吧！

深覺遊世軟世一家親的　富哥



遊戲世界最後一次的聚餐
快快樂樂吃完這一餐
就要各自回工作崗位了…。

最近剪了頭髮的 二小姐



耶！～資訊月又開始了，這個年度的盛會一定不要給它錯過，特別是臺北的展覽。不過…只要一想到那人山人海的擠，就有點給它的累。不久前終於敗了一台17吋LCD螢幕，的確粉不錯，電腦桌面霎那間給它寬闊了起來。強烈建議您也換台液晶螢幕來玩玩吧！單面雙層的DVD燒錄機，價格是越來越便宜了，看來CD-R燒錄機可以準備上網拍賣囉！還有，還有…ㄟ看看這期的硬底子，你就知道囉。「半條命2」(真的有這個Game喔！)～～我來了～～！！

3C產品可是身為男子漢的必需品...力量提升2000%中
神秘歐茲



前些日子在報紙上看到整個版面的某澳洲遊戲學校介紹，曾任遊戲製作者的老監，看到風光明媚的澳洲景色，也不禁想要過去進修，但是看到所需學費...這...前陣子都差點三餐不繼的筆者，只好說：謝謝再連絡～其實除了日本、澳洲等地，台灣其實也有學校開辦相關科系，有志往遊戲製作這方面發展的讀者，也可以去參考看看喔！

懷念初代炎龍的　龍大叔



嗚嗚~~最近天冷狂吃薑母鴨、燒酒雞等等補品，實在有夠好吃的啦，不過女人最在意的體重也狂飆了啦Q.Q
怎麼辦？各位讀者有減肥妙招，可得跟犬兒分享捏，減完肥再來吃喲~~噗噗！

其實外表沒想像中胖的　堤比犬兒

發行人兼社長	王俊博		
副總編輯	葉士豪		
監　製	李永治		
主　編	林家富		
文字編輯	歐宗廷	陳珊如	蔡欣蓓
美術總監	郭美玲		
美術主編	呂淑瑛		
美術編輯	陳育廷	張淑娭	趙麗雯
	李麗芬	曾麗珍	陳建中
日本特派員	黃詠麟		
美國特派員	莊振宇		

特約作家

發電姬	無辜羊	嚕小小	宇宙人
邪騎士	魯夫子	毛狗	金名志
酷椏	吉他手	貓咪企鵝	羽葉
勇者AAA	莎琳娜	Rare	Magician
Jahvet	JABACO	Alerzart	Bishop

訂閱查詢	07-8150988轉263　方惠玲
劃撥帳戶	智冠科技股份有限公司
劃撥帳號	41941885
廣告組	高雄 07-8151063 曾玉琴 穆雪芬　台北 02-27889188轉248陳宜臻
廣告營運中心	葛瑞德廣告 台北市基隆路一段186號8樓之4 02-87872708
製版印刷	中華彩印
法律顧問	賽瀛法律事務所
發行社	智冠科技股份有限公司
通訊處	高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址	高雄市三民區民壯路61號2樓
代表線	07-8150988
傳真機	07-8151004

◎讀者服務信箱swmqa@unochina.com

華義跨年歡樂祭

第一波耶誕歡樂瘋 12月1日正式開跑！

～許下你今生的願望，華義幫你實現～

又快到了一年的盡頭，在這一年中，華義陪著大家一同度過了歡樂、喜悅、悲傷甚至傷心與難過，在未來新的一年中，華義自我期許以提供最優質的遊戲、最熱誠的服務、最創新的活動，服務大家為目標。為答謝所有一直默默支持我們的好朋友，華義將在這感恩的季節，提供一系列超值優惠精緻好禮，與大家一同來分享這屬於我們的喜悅。腳步加快點，錯過這一次你就沒機會了!!。

●許願樹	歲末將至，即將過去的這一年，是不是有什麼沒完成的心願呢？沒關係，華義幫您實現！
●天下無雙無限歡樂爽	超值VIP、驚奇賓果樂、、、。
●石器時代瘋狂大回饋	石器第一屆狩獵大賽、聖誕GM送禮物、聖誕奇蹟、、、。
●A3冬季搶搶滾	冬季練功週、最強騎士團選拔、聖誕集字大家樂、生死格鬥場之全民大亂鬥、、、。
●慾望城市免費玩到爽	赤阪拉麵無限吃、火線聊天火辣邀你、紅利積點、聖誕麋鹿踢踢踢、、、、。
●華義梭哈王	梭梭樂翻天、聖誕老人送爽幣、「鳥不拉雞」老鳥拉菜鳥、、、。



還有更多活動內容快來華義數位娛樂網搶鮮去http://www.wayi.com.tw/



讓娛樂隨手可得

華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel.+02 5559 0070 Fax.+02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服傳真 Fax.+02 5559 0085 官網連絡客服 http://www.wayi.com.tw/service
www.wayi.com.tw



11月4日美國Gamespot網站出現一則讓台灣遊戲界難以想像的新聞。美國一名藝電（Electronic Arts）員工對這家位居全球領導地位的遊戲公司提出告訴，根據提出告訴者的指控，原因是因為他的工作超時、沒領到加班費、也沒因此獲得任何補假。

撰文／冷感

因為工作超時，所以我要告你

這樣的一則新聞不知道您看了後作何感想？雖然遊戲公司的工作遠遠比不上演藝人員或模特兒亮眼，但只要在自我介紹時一說出來，總是可以預期眼前聽者眼球快速轉動的神情：「哇！遊戲公司？那不就天天都在玩遊戲嗎？」、「那你一定很會打電動喔？」、「你小時候是不是功課很不好？」、「這麼爽的工作，我也好想去啊！」這些話聽在遊戲從業人員耳裡，往往心生好一陣子的無奈…。

遊戲公司是不是真的那麼爽呢？如果連遊戲產業如此發達的美國都會出現工作超時的情況，您還能奢望台灣的情況可以好到哪裡去嗎？以台灣的遊戲公司來說，如果有任何一家公司可以向筆者保證可以讓所有員工在六點之前下班，且薪資不會比同業低，筆者絕對沒有第二句話，馬上把辦公室螢幕上的所有玩具全掃進紙箱裡，並且第二天就可以開開心心地到那家公司報到。問題是台灣真有這樣的遊戲公司嗎？如果我們也能像美國人一樣一狀告到法院並請求賠償，恐怕台灣的「科技新貴」又要平白無故多個好幾萬人了。

台灣的遊戲公司其實是在不斷進化的，這一點從遊戲相關從業人員的學歷越來越高可以看得出來。然而，就制度上來看，其實進步的幅度是有點讓人存疑的。遊戲公司表面上看起來光鮮亮麗，尤其是比較年輕的公司，舉凡產假、育嬰假、旅遊、配股…各項福利無一不缺，但卻往往忽略掉最基本的超時工作問題。其實以目前遊戲公司對員工學歷要求逐漸升高的趨勢來看，超時工作的現象與員工學歷的提升產生了極大的矛盾，同時也在扼殺潛在人才進入遊戲產業的意願，就長期來看，並不是一個大家所樂見的現象。

以Abraham Maslow的金字塔理論（需求理論，Need Hierarchy）來看，人的需求由下而上分別是生理、安全、歸屬與被愛、自尊、認知、美的需求、以及自我實現的需求。這些需求是一個接著一個提升，並且達到理論上最完美的人生階段的。但以讓員工超時工作、並在其他「福利」上努力以給予彌補的現象來看，就像是送給孤兒院滿滿一箱LV包包一樣，恐怕有點本末倒置了。被架空的需求理論是不符合邏輯的，這可能也是台灣遊戲公司未來需要仔細思考的一個重要課題。筆者的父親很感慨自己的兒子進了遊戲公司，有陣子還曾經這麼說：「看吧！叫你小時候好好唸書不唸，考個公職進公家機關天天五點下班不要，弄得現在就算有個碩士學位，卻還是天天沒暝沒日的，真是自作虐！」儘管自己很想用滿腔的熱情來辯駁，但工作時間長、甚至薪水無法與其他行業比擬卻是不爭的事實，就連交了個女朋友都不見得有時間陪，同業間甚至有人因為沒時間交女朋友而被質疑是同性戀…這個行業的辛酸由此可見。遊戲公司的老闆們應該都能認同「員工是公司最重要的資產」這樣的觀念，以各家公司主管以上階層每年聽演講的頻率來看，主管們聽到這句話應該也已經不下百次。但值得玩味的，就是員工既然是公司最重要的資產，怎麼會連最基本的生理需求都沒有辦法滿足呢？即使在實際執行上要讓每個員工準時下班有一定的困難度，但是真的有人在這方面做努力嗎？還是只是每年補貼個一定額度的金額讓員工去做全身健康檢查，再由醫生來宣告：「x先生，很遺憾您的身體已經不適合再工作了」？這點恐怕頗值得所有遊戲從業人員深省。

不要對遊戲公司存有太多幻想。不進入遊戲公司，您的生命或許還會精采許多。









www.sealonline.com.tw

1ST ANNIVERSARY

希望慶周歲 開心六連彈



- 第1彈 **歡樂聖誕月LOOK**
  12月歡樂聖誕節，「希望Online」聖誕場景全面更新
- 第2彈 **啪啦啪啦留言樹**
  到官網留下你的祝福，就有機會獲得希望Reload改版測試活動帳號
- 第3彈 **希望最開心週年慶**
  希望生日PARTY，現場虛寶大放送、還有希望Reload改版搶先看搶先玩
- 第4彈 **希望蛋辰豪華禮**
  週年慶開心回饋大福袋，天數、虛寶、紅利連三刮
- 第5彈 **薑餅兔全面進攻**
  聖誕節超搞笑線上活動，巨型NPC薑餅兔進攻「希望Online」
- 第6彈 **希望Reload搶先玩-開心搶寶去**
  希望Reload改版搶先測試活動，還讓你寶物帶回家



Taiwan INDEX grigon entertainment SUNNY YNK



「聊」遊戲



前陣子，某友人請小小幫忙介紹幾個有經驗且對遊戲充滿熱情的程式設計師；與此同時，另位朋友卻和小小聊到「遊戲業界有經驗的程式設計師，早就都失去熱情。」這話說得既沉又重，更道盡台灣遊戲產業的痛。在市場小、盜版多、企業主短視和政府毫無幫助的困境下，從業人員總被老闆寄予「勒緊褲帶、超時工作」的期望，長此以往，誰還能懷抱熱情？！

撰文／噜小小

為自己燃燒熱情！

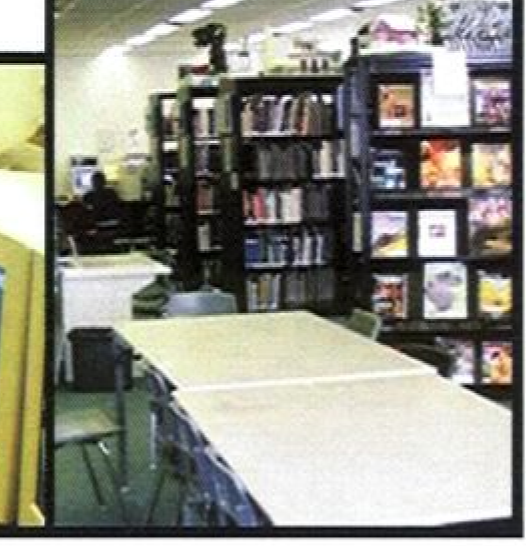
小小於日前參訪了位在多倫多市中心的International Academy of Design & Technology，這是一所在美國芝加哥、底特律、西雅圖、匹茲堡、奧蘭多和加拿大蒙特婁等地都設有分校的私立學院。多倫多分校的特別處在於，它是衆分校中唯一設有電視遊戲設計與研發科系（Video Game Design & Development）的學校。

為期兩學年的研習中，全套課程被分成六個學期進行。第一學期課程包括：非互動媒體的故事創作、遊戲概念研討、物理學概論、生物素描、遊戲設計要素、電腦和作業系統介紹、色彩學，學習重心在建立對遊戲的基本認識及設計遊戲必備的基礎知識。第二學期課程是：動畫要素、2D數位繪圖、數位音效概論、圖形化使用者介面與人機互動、電視遊戲程式設計、3D幾何學、電子機械操作，從這學期開始，可說是正式邁向「設計」之路。第三學期課程包含：動態繪圖、3D數位繪圖、互動設計、資料庫結構、物件式導向研發、AI概論、電視遊戲的腳本創作。第四學期課程為：音效設計要素、遊戲邏輯、引擎實作Ⅰ、媒體藝術史、關卡設計、遊戲新聞學（居然是教學生如何寫遊戲評論，某人是不是該來選修一下啊～）、遊戲造型。第五學期課程囊括：互動音效、引擎實作Ⅱ、Direct X的應用、數值演算法、Open GL的應用、影片分析、網路系統概論，所有設計遊戲需要的專業技能，到此學期就算修業結束。第六學期課程有：品質保證、專案管理、職涯規劃、作品設計，亦即本學期的重點在讓學生發揮所學，親自創作一款遊戲，既可作為求職時的代表作；同時透過這實作過程，更明確地探索與規劃出自己未來的職業生涯。

聽到這樣的課程安排，小小不得不對他們提出質問：如此「全方位」的學習計劃，叫學生如何消受？校方人員以美術這個最明顯的例子來做說明，他們當然清楚對自覺沒繪畫天分的學生而言，繪圖方面的課業將令他們感到為難，但這正是老師們的責任－教導學生習會這項技能。或許學生在不拿手的科目上會拿不到高分，然而這樣全面性的學習，卻能使他們瞭解遊戲設計工作的各個環節，懂得該怎麼和其他研發伙伴溝通與配合。也因此，這學系被師生們公認為全校最困難的科系。如果沒有足夠為它燃燒的熱情，這些課業肯定使你焦頭爛額！整個參訪過程中，讓小小感受最深刻的部分，是該校學生為自己所學的東西流露出高度狂熱。咱們的「導遊」先生一路上遇見他認識的學生，總不免跟他們打招呼，順便請他們聊聊自己學習的課程或回答來訪者的問題，這些學生也全能侃侃而談。甚至，有位路過的學生主動對我們喊「這學校很正點哦！」。如果，他們不是真的喜歡這個學校，熱愛他們學習的課程，很難那麼自然地說出那些話！小小拜訪該校前，在他們官網上看到「24小時開放」的字眼，當時並不以為意。見識到學生們的熱情後，終能理解那句話的真意。這些充滿狂熱的學生，高興起來就在學校待個兩、三天，即便老師要他們回家休息了，他們都還念著要先把手上的東西告一段落。這學校裡有一票這樣瘋狂的學生，那還能不24小時開放嗎？

在短短人生中，什麼是你真心想做的事？又做什麼事才能讓你真正快樂？那就去做吧！小小並不想唱高調，有經濟壓力的人，理該去追求一個合適自己的「價碼」，但有空關心生命意義的人，不妨轉個角度思考自己的生活和價值。現實環境的箝制與僵化，確實容易澆熄熱情。你也許無奈地對產業與公司失去了熱情，但你應對自己的選擇堅定不易，於自己的夢想懷抱希望，為自己的生命燃燒熱情！






RICHMAN 大富翁7
遊寶島
最好玩逗趣
帶給全家歡樂的
休閒益智遊戲~
12月2日寶島超值旅行團，準時出發喔！
http://rich.joypark.com.tw
93年資訊月
12/4～12/12 現場雙重大放送
⊙一重送：購買「大富翁7遊寶島」～
就送可愛金貝貝手機座。
⊙二重送：試試手氣摸好禮，週邊贈品送給你！
大宇資訊攤位號碼：B326.328.330.332；
B425.427.429.431
（世貿一館-B區）
大富翁聖誕樂透過新年 2004/12/1～2005/1/31
參加雙向簡訊與行動加值下載就有機會獲得手機喔!
http://rich.joypark.com.tw/event/931201/index.htm
24小時客服專線：(02)8226-5655
24小時客服傳真：(02)8226-3491
客服電子信箱：service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
©2004 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADE MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



韓最大GAME秀
新作驚奇不斷



由韓國遊戲製作協會KAMEX與漢城產業復興集團SIPRO、遊戲展示集團COEX共同舉辦的KAMEX2004終於11月26日在韓國COEX太平洋大廈揭開序幕。展會歷時4天，主要目的是促進韓國遊戲業與海內外業界人士的交流。共有100多家企業參加，參展作品超過500多部，預計將有3000多名海外業內人士參加，普通觀衆數量將會超過10萬名。今年同時也將會是KAMEX遊戲展單獨展出的最後一年，明年韓國網路遊戲產業的引導組織韓國遊戲產業開發院將會舉辦包含遊戲業所有內容的遊戲展會《Game Expo Korea》，該展會將會融合KAMEX和街機專門展會KOPA，試圖挑戰E3、ECTS和TGS的地位。

展會上最為活躍的幾家公司包括Gravity、韓國最大遊戲入口網站Han Game的NHN(Next Human Network)、BLIZZARD、《莎木Online》的合作開發商JCEntertainment等。今年的KAMEX展依然以網路遊戲為主打，不過與以往有一定區別。BLIZZARD韓國分公司展出了15部《魔獸紀元》的試玩台，成為全場矚目的焦點。本作目前正在韓國進行公測，同時線上人數超過10萬人，僅次於NCSOFT的《天堂》和《天堂II》。



KAMEX的另外一個絕對焦點就是Gravity，傳言已久的《RO 2》終於正式公佈。不過只展出了很短的宣傳片，不過已經足以吸引大批韓國媒體爭相進行報導，注目度之高令人驚嘆。另外在韓國引起很大話題的成人MMORPG《Requiem》也首次展出了即時演算影像。該作將於2005年發售。CCR的MMORPG《RF Online》這次的展出方式非常奇特，在會場的3個不同地方設立了代表各個勢力的機器人



除了目前仍是主流的MMORPG外，非RPG的線上遊戲如今人氣也是越來越高了。NHN使用了相當大的展台用來宣傳《Exciting Golf》。因為與SEGA合作開發《莎木Online》一下子被人們記住的JCEntertainment也展出了以3對3街頭籃球為主題的網路遊戲《Freestyle》。《A3》的運營商Ani-park展出了融合賽車和冒險RPG要素的《Hoverboard ASDF》。

街機業與網路遊戲業的融合趨勢也滿值得關注。Rhoceo的《King Race Online》就是在網咖中經營街機網路遊戲，目前正在韓國增加開設專門店。以時間計費的桌面遊戲專用遊戲BAR目前在韓國也開始流行起來，桌面遊戲老店Paperiyagi展台的大人氣就能感覺到人們對於這種新型遊戲的期待。

KAMEX2004的超注目大作 RO2

《仙境傳說2》的製作組是Team Mercury，這個小組的成員多數來自《RO》原作的主要成員，本作也將於2005年中進行內部測試，本作也將會參加2005年的E3展。這次Gravity並沒有公開很多詳細內容，主要展示以即時演算的影片。本作採用了全3D畫面，而《RO》那種柔和美麗的畫面風格依然得以保留。影片中可以看見充滿典型《RO》風格的男女主角似乎在一邊跑一邊尋找著什麼。另外，也能大致看到城鎮內部和原野場景的樣子。故事方面，《RO 2》的故事發生在一個因為神的死而處於混亂的世界中，玩家的目的是尋找隱藏在真實背後的陰謀。







Vatar Online
激發你的破壞基因

《Vatar》號稱新型式MMORPG，遊戲以消失的古代文明為背景，與多數魔幻題材中世紀幻想世界存在一定的差別，是一款更具奇幻風格的MMORPG大作。《Vatar》強調的是團隊戰鬥，玩家可與NPC雇傭兵組成隊伍，和怪物進行集體戰鬥。遊戲中有超過100種具有各自特性的傭兵。玩家還可以直接建立小部隊，編製成中隊、大隊、連隊，一直可發展到師團。即時世界建築系統是本作的又一大突破。在遊戲中玩家可以直接建設、發展、甚至破壞遊戲內的城鎮、住所、商店等各種建築物。這種對MMORPG中穩固世界進行破壞的概念正是所謂第三代MMORPG的重要標的。玩家還可以製作出各種器械用作交通以及戰鬥的工具。





大學生活新體驗模擬市民2
首款資料片 大學

EA公佈了《模擬市民2》的首款資料片─《模擬人生2：大學》(The Sims 2 University)。資料片的背景是大學城。在遊戲中，玩家將在大學城中繼續自己的模擬人生。玩家在宿舍和兄弟會或是姐妹會中開始自己的大學生活，



遊戲中有11種主修課程可選，一旦得到學位之後，還將有四種新事業等著玩家來挑戰。在大學期間，與類似現實生活一樣，在休閒室活動、在體育館運動、在咖啡屋喝咖啡。另外，玩家還可以進行惡作劇、開聚會、進行社交等活動。玩家還可以去做兼職、比如家教等，甚至還有極其危險的活動，如印偽鈔等。預定明年三月上市。

戰慄時空2
顯示卡表現比較

自《戰慄時空2》在上市以來，玩家最關心的話題可能就是硬體要求問題了。對於這樣一款擁有華麗畫面的遊戲大作來說，相信現下很多玩家都已經花了大錢敗了高階硬體。不過讓我們來比較一下DX7、DX8、DX9等顯示卡，在執行時不同的畫面表現。



↑用DX7級的執行畫面



↑用DX8級的執行畫面



↑用DX9級的執行畫面

三國志X 最新資料片

光榮公佈了《三國志X》的資料片《三國志X：PowerUpKit》，本作將於2005年1月21發售，同時光榮也將會推出遊戲主程式與張資料片同綑的合集版，售價為14490日元，資料片預定售價為6090日圓。

這張資料片內容主要追加了兩個新模式。「戰史模式」是舞台過關為主，在該模式中出現的舞台與《三國志X》同，不過根據所屬勢力和身份的變化將會以不同的視點描述整體故事。另一個為「競賽模式」，該模式中設計以透過最高效率擊敗一個地圖上的敵人得分的「得分競賽」以及組成軍隊奪下幾個地圖的「爭勝競賽」兩種。這個模式最大的特徵就是可以把遊戲的結果登錄到網路上進行排名。這張資料片中將會存回《三國志VIII》的結婚生子的系統，可以讓武將結婚，並對結婚之後生下的孩子進行培育。





迎戰資訊月 鋼彈強強滾

真人比例 GNO RX78-2

機器人空運來台

2004年資訊月數碼戲胞再度強棒出擊，隆重推出台灣玩家期待已久《鋼彈Online：一年戰爭篇》(簡稱GNO)，並以GNO為主題館，遊戲畫面將為舞台背景，讓玩家完全體驗初代機動戰士鋼彈「一年戰爭」的完整世界；此次日本(BANDAI)公司特別空運真人比例GNO RX78-2機器人來台展示，及接近GNO遊戲中真實角色Cosplay將馬上帶領現場觀衆進入GNO虛幻時空，首波舞台活動GNO剃頭宣示儀式將為資訊月揭開序幕，鋼彈迷頭上剃上GNO字樣，象徵GNO正式打入台灣市場，成為網路遊戲的代名詞，現場也將發送GNO刺青貼紙，貼最多貼紙的觀衆，就有機會獲贈GNO限量模型；同時也推出地球與殖民地之戰之「整裝待發」、「尋找盟軍」、「火線任務」系列活動，所有活動之優勝者可轉蛋乙次，獎項包含鋼彈限量商品等豐富獎品。

《鋼彈Online：一年戰爭篇》是以知名動畫：機動戰士鋼彈的一年戰爭作為遊戲中的故事背景的一款線上戰略模擬遊戲，玩家可以在遊戲中體驗到初代機動戰士鋼彈一年戰爭的完整世界。

人類為了因應不斷增加的人口，開始建造宇宙用的太空殖民地，正式進入宇宙世紀。宇宙世紀0079年，距離地球最遠的太空殖民地SIDE 3，以吉翁公國之名向地球聯邦政府挑起獨立戰爭，一年戰爭爆發。吉翁公國以『MOBILE SUIT』薩克投入戰場，並且實行空前的殖民地墜落地球作戰，但地球聯邦軍在物資與兵力佔有極大優勢，戰況持續呈現膠著…。在這樣的戰況中，身為玩家的你將被派任為新任的獨立部隊指揮官，在進行實戰訓練的同時，也將派任你去執行各種任務，接受了這項任務的你，率領剛剛成立的部隊，朝著前線出發了…。











你願意嫁給我嗎？我願意

幸福Online 玩家集體結婚

《幸福Online》改版後，在遊戲中新增結婚服務功能，受到很多玩家喜愛，一週限量只開放二隊新人參加婚禮服務登記，沒想到衆多玩家反應熱烈，要求再增加名額，因此開放二場集體結婚活動，共計有二十對新人參加結婚典禮，觀禮民衆現場無法統計。這一場世紀婚禮，在新開放國家阿努卡公國首都烏貝中的四國大教堂舉行，每一伺服器有十對的新人，帶著大家的祝福，跟真人婚禮一樣進行。活動現場，經過神父的見證，並祝賀一對對的新人，完成婚姻大事，還有紙花及火花四放，但是現場觀禮民衆實在太熱情，而引發些許的插曲，像婚禮餐廳的座位，因為位置不夠坐，有許多玩家只好坐在地上，甚至有些玩家為了爭座位，當場PK，還好經大家的勸說，才平息這場小小的插曲，不至於讓一場美麗的婚禮變成一場大暴動。

明星、美少女，精采接力秀不玩

93 年資訊展「遊戲新幹線」

邀您一起吃・喝・玩・樂

93 年資訊展將於 12 月 4 日到 12 日每天上午 10 點至下午6點於世貿舉行，世貿一館的重頭戲是由遊戲新幹線領軍，在攤位 B618 ～ 624 設置「RO 館」，而B區出入口附近的攤位B420 ～ 422，則設置了「RF 館」，邀請蜜雪薇琪、JS、閃亮三姐妹前來表演，還有北區前十名的「GF 電玩美少女」走秀，再祭出多項好康放送回饋玩家。由於此次資訊展，不須購票便可免費入場，因此遊戲迷可得把握機會，到這兒來享受免費的吃、喝、玩、樂。另外，因應12月的聖誕氣息，遊戲新幹線也扮演起聖誕老公公的角色，每天早上，只要準備新幹線任何遊戲的點月卡三張，並帶一隻裝禮物的襪子，寫上名字前來「RF 館」或「RO 館」，便有機會被抽出來，與 COSPLAY 猜拳，獲得天使波利、公仔等獎品，而沒抽中的玩家，還可領回襪子，並兌換一份小禮物哦！





優雅、感動的冒險傳說～永不止息

伊蘇六特典滿載 平裝加贈 全台一齊開催中！

相隔八年，Falcom 再次向玩家證明伊蘇的魅力仍舊可以不減當年。在《伊蘇》既有的成功架構下，一方面去蕪存菁；一方面加入新的劇情、成像技術、遊戲元素與新系統，無疑地又把動作角色扮演遊戲推向另一個高峰，難怪榮登日本本年度最暢銷 PC 遊戲的寶座。相信《伊蘇六》繁體中文化的品質是值得期待的，尤其還將比照日本初回特典推出含《伊蘇》映像動畫、原聲音樂 CD 、桌曆、全彩・冒險手札、海報等內容物的精裝特典版。至於平裝版為了回饋玩家，也特別收錄了伊蘇原聲音樂 CD1 ，讓玩家能把遊戲中悠揚輕快的高水準配樂，相當超值。英特衛更於 12 月 11 日《伊蘇六》上市當天，將於北中南門市舉辦「1 元狂抽 半價猛送」排隊首賣會，只要玩家手氣好，就可以用一元或半價將《伊蘇六》抱回家喔！



王牌大老二 給您一場史無前例的魔術秀

魔術大師大衛考伯菲的S對頭會是誰？他在美國魔術高峰會中爭其鬥法，六次贏取美國魔術最佳表演大獎，他的神奇水中脫困術更是雄霸美國魔術界！他叫凱文.史班塞，看「凱文魔術」帶來多套超炫豪華魔術與驚險的水中大脫困。只要在活動時間內上「GAME 淘」王牌大老二就有機會獲得美國「奇天幻地凱文魔術入場卷」，共 10 張。

活動網址：http://www.gametower.com.tw/action/20041202/edm.aspx

活動辦法

自2004/12/10（五）起至2004/12/12（日）止，連續三天，每晚 8 點～ 12 點邀您上線。

比賽規則

1. 牌局規則：三條，同花，顧牌，方塊 3 出手。
2. 活動是採勝局次數累積，選出前 10 名。





銀河生死鬥：復仇祭 嚴選搭配華碩 A9550GE

於 12 月 7 日上市的《銀河生死鬥：復仇祭》，繼試玩版開放下載以來好評不斷，為了讓久候的玩家搶得先機擁有正式全中文版，也為了讓遊戲精緻、細膩的全 3D 畫面完美呈現，利迪娜科技與華碩 A9550GE（玩家增值版）顯示卡今日同捆預購登場。本顯示卡針對動作遊戲採用獨家設計，能比一般使用同級晶片的顯示卡提高 25% 的遊戲效能，是詮釋《銀河生死鬥：復仇祭》精美遊戲視覺的最佳利器。

雷爵資訊與中國海虹合資成立「亞洲互通科技發展有限公司」

雷爵資訊股份有限公司與中國海虹控股於日前已簽署合作意向書，雙方將於 2005 年一月一日前在開曼群島共同投資成立合資公司，將根據出資比例共同投資 3000 萬人民幣於北京設立「亞洲互通科技發展有限公司」，此合作模式將結合兩家公司的優勢將資源最大化利用，以期創造強大的市場效應，該公司主要營運獲利來源為網路遊戲軟體代理及技術服務。雙方同意由雷爵資訊的獨資子公司北京雷爵將《萬王之王二》在中國大陸的獨家營運權授權給「亞洲互通」，並由亞洲互通將《萬王之王二》委託予「北京亞洲互動」進行經營。

少女、古堡、驚悚 令人頭皮發麻的恐怖冒險遊戲 Demento

《Demento》是 CAPCOM 在今年東京電玩展上公佈的一款恐怖冒險遊戲，講述一個少女與一條狗在神秘的古堡中冒險的故事。遊戲將會以神秘而恐怖的氛圍為主。本作的主角是18歲的少女Fiona Belli，在學校裡待了一段時間之後 Fiona 與她的父母重逢。然而三人卻遭遇一場車禍，導致 Fiona 的父母慘死。Fiona 醒來之後發現自己在一座神秘的城堡中，而城堡原來的居住者給她留了一條神秘的資訊：「Azouto」。（遊戲平台：PS2/ 發售日：未定）




↑遊戲的幕後班底可說是份量十足，找來身兼演員、導演身份的日本著名藝人－竹中直人擔任遊戲導演，讓這款尚未遊戲更具話題性。

哇！好大的 PSP

SCEJ 在東京站丸之內北檢票口前懸掛了巨大的 PSP 造型螢幕，用來播放 PSP 於 12 月即將發售的《大眾高爾夫 Portable》、《不管在哪裡都一起》、《山脊賽車》的展示畫面。估計全長約 8 米的巨大模型，只要是出站的行人，注意力就肯定會被吸引。這次展示的 PSP 巨大模型與今年9月TGS上，懸掛在SCE 展台上模型的相同。但是，同 TGS 相比，這次的展示場所比較明亮，行人可以仔細觀看遊戲畫面。該模型被製作的非常精巧，不用說電源、記憶卡插槽，連透明的按鈕和各連接部分的金屬端子都被完整的還原了。



美麗戰場的浩大爭戰

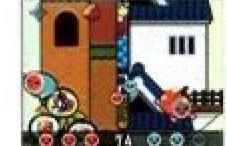
決戰 3 三大新戰場公開

光榮近日公佈了超大規模戰略遊戲《決戰3》的最新情報，在本作中出現的三個戰場。坂井村在戰國時代是一個重要的通商口岸，住滿了商人。在這次公佈的畫面中可以看見在到處都是商店的狹窄街道中戰鬥的場面，這種狹窄的戰場也是在之前兩作中極為罕見的。富士山顯然是這次公佈的戰場中最美麗的地方，作為遠景的富士山似乎直接採用了實拍的貼圖，顯得非常逼真。（遊戲平台：PS2/ 發售日：12 月底）



太鼓之達人：GOGO第五代 熱鬧迎新年

可愛的人氣遊戲《太鼓之達人：GOGO 第五代》即將發售，在此代中則收錄了 40 首以上新舊歌曲，包括流行音樂、動漫畫、童謠、古典音樂等類別，如動畫版《神劍闖江湖》的開場歌曲或是知名漫畫《北斗神拳》動畫版的歌曲等。（遊戲平台：PS2/ 發售日：已上市）



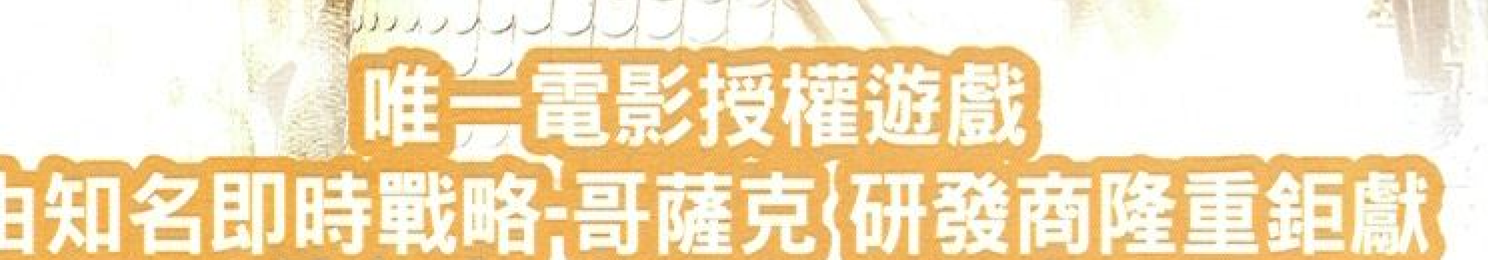


新天魔界混沌世代 PSP 新作

IdeaFactory 公司近日公佈了該公司人氣 SRPG 系列《新天魔界》的 PSP 版新作《新天魔界～混沌世代 IV 外傳～》。本作是沿襲 PS2 版《新天魔界～混沌世代 IV》系統的SRPG，遊戲中玩家需要以內政確保軍費和作戰能力，通過「移動」指揮部下的武將進攻其它國家，然後以「戰鬥」進行俯視視點敵我雙方士兵的戰鬥。本作的主角是在大陸上具有最早人類歷史的佐達亞王國的王子阿林，本作中將會收錄《混沌世代》和《聖魔之魂》系列的角色。遊戲採用了 PS2 版相同的系統，最多可以進行 30 人對 30 人的混戰，每位角色都有各自的特殊能力和必殺技。（遊戲平台：PSP/ 發售日：2005 年 2 月 24 日）



亞歷山大帝





◆ 透過遊戲親身體驗亞歷山大帝顯赫傳奇的一生



◆ 指揮龐大的軍隊，穿梭高達64000單位同時在陸地和海洋呈現的真實戰場。



◆ 由你改寫歷史？...你也可以選擇對抗亞歷山大帝並改寫整個世界歷史！









一款挑戰玩家3D視野的全新概念線上遊戲—《RF ONLINE》，即將於12月開始內部封閉測試！幻想主義與未來科幻衝突交織的文化背景，劍、魔法與機械耀眼交戰的精彩可期，相信已經有很多玩家躍躍欲試，迫不及待想進入RF的幻想世界吧！看完本篇深入詳細報導，讓即將進入《RF》的你，迅速上手不陌生！



爭奪霸權的三種族



《RF》的遊戲世界觀架構在銀河系邊境的NOVUS太陽系，廣闊行星下碩果僅存的人民，在資源缺乏的困窘下，逐漸分裂成三種種族，分別為「貝爾托共和聯邦」（BELLATO Union）、「聖潔同盟克拉」（Holy Alliance CORA）和「阿克雷提亞帝國」（ACCRETIA Empire）。隨著統治者宙斯（ARCIANE）的衰敗，壓抑許久的三種族為了自己國家的利益，開始爭奪星系霸權和星系的資源，而進行無止盡的戰鬥。

RF ONLINE

GAME INFO

製作開發	韓國CCR
代理發行	遊戲新幹線
發行日期	12月封測
遊戲類型	線上角色扮演
遊戲售價	未定
語言版本	繁體中文
適用平台	Windows 98/2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	P III-450
記憶體	256MB
硬　碟	2GB
顯示卡	支援Ms-DirectX8.1以上且具64MB 3D加速卡
光碟機	40XCD-ROM
音效卡	支援DirectSound或其100%相容之音效卡有3D立體音效輸出

官方網址
http://rf.gameflier.com/index.htm



▲擅用魔法的克拉族城市，在中古世紀背景中帶有神秘色彩。



▶哇咧！你手上那把是什麼劍啊，看我用魔法對付你！



貝爾托共和聯邦 1
由力量中引發所有行動和意志

身形嬌小、耳朵長而尖的貝爾托共和聯邦，擁有精通魔法與機甲的強勢，不但可以施放超強破壞力的魔法，還可以騎乘機甲飛行奔馳在每場戰鬥裡！在遊戲裡，戰場上常常需要阿克雷提亞帝國和聖潔同盟克拉兩族聯盟，才能將其擊退。貝爾托共和聯邦的四種職業都可以購買機甲，騎乘機甲作戰時更有特殊的威力。裝備機甲後，不要忘記購買彈藥喔！戰鬥時，也可以裝備加速器增加行動速度，裝備高階的加速器之後可以飛行，用機甲戰鬥的同時自己的技能類攻擊將無法使用，並且不會增加技能等級，只會增加機甲的戰鬥技能和騎乘技能，請注意裝備機甲後，是沒有技能可以輔助施放的喔！所以選擇機甲或單人技能作戰前，必須先考慮好，因為武器和防具裝備都是需要一定數值的戰鬥技能點數才可以穿上，用了機甲會導致技能數值嚴重缺乏，而造成到達特定級別時穿戴不上新裝備的困境。







聖潔同盟克拉 2
擁有超強召喚技能

召喚獸（Animus）是聖潔同盟克拉的最大特色。擁有強大精神力的克拉族，魔法系統歷史悠久，獨特的召喚技能可以分別召喚出四種不同的召喚獸。分別是「PAIMON」、「INANNA」、「HECATE」、「ISIS」。玩家若想使用召喚技能，必須先轉職成Summoner。除了Summoner外，其他職業是不能使用召喚技能的！召喚是有時間限制的，時間一到召喚獸會自動回收，之後需30秒才可再召喚，如果不幸召喚獸被打死的話會強制收回，之後也需30秒才能召喚。遊戲中玩家可先點擊欲攻擊的對象（怪物、敵人），再下達召喚獸的專屬指令，便可進行攻擊或撤退。在混戰時，操控召喚獸的技巧更是重要，這便考驗到玩家的操控技術了！





召喚獸介紹

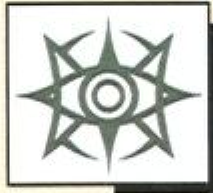


FORCE ANIMUS：INANNA
幫補型召喚獸，無戰鬥能力，召喚獸會用自身的HP轉換給玩家，補到沒血召喚獸會消失，回到未召喚狀態

AURA ANIMUS：ISIS
屬於輔助型召喚獸，韓版目前尚未開放

SWORD ANIMUS：PAIMON
屬於近戰型的召喚獸

FORCE ANIMUS：HECATE
攻擊力最高的召喚獸，而且使用魔法不需消耗FP



阿克雷提亞帝國
唯有統一才能讓帝國變強

3





處在資源匱乏的沙漠地帶，為了生存的阿克雷提亞帝國，捨棄了肉體，只留下腦部，其餘部位皆改造成機械。以出產物質活動為主要的精神，阿克雷提亞不只擁有強健的身軀，其強大的精神力量也相當驚人！機械構造為主要特徵，阿克雷提亞人特殊的裝備，是專門針對其種族的擴張性而設計的齒輪裝置。裝備雖然可以混著穿，但是若能依其特性，穿著成套的裝備，可以有加成的效果喔！

角色等級15級後，即可擁有獨特的巨型火箭炮，無職業之分。阿克雷提亞人使用符合自己體型的專用武器，並利用各種火箭給予龐大的破壞力。火箭砲與遠距職業的槍械類武器是不同的技能系統，使用火箭砲攻擊的同時，是無法提升自己的戰鬥技能等級，也因此可能面臨無法穿戴新裝備的狀況，不過可以肯定的是火箭砲的能力超強，玩家可以試試技能和火箭武器雙修，這樣可以穿戴新裝備，又有強力火箭砲可以攻擊，超強的耶！



各職業一階技能解析

玩家選好種族後，接下來就要面臨職業的提擇囉！《RF》的職業，共有四種可選，分別是：近戰（Warrior）、遠攻（Ranger）、法師（Spritualist），和技師（Specialist）。必須特別注意的是，阿克雷提亞帝國並沒有技師職業喔！接下來，將介紹各職業的一階技能（1-30point），讓你在決定要練哪種技能的PT前，可以有初步的了解。

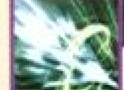
近戰 ▸▸▸ Warrior





Shining Cut | FP消耗：30
說明：比一般劈斬攻擊力加倍的一擊

Blow | FP消耗：30
說明：比一般劈斬攻擊力加倍的一擊



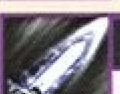
Prick | FP消耗：30
說明：比一般穿刺攻擊力加倍的一擊



Wild Rage | FP消耗：30
說明：在一定時間增加攻擊力



Accurate | FP消耗：30
說明：在一定時間增加命中率



Extending | FP消耗：30
說明：在一定時間內增加攻擊範圍



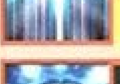
遠攻 ▸▸▸ Ranger



Fast Shot | FP消耗：30
說明：遠距離武器攻擊時，快速連射



Quarrel Reload | FP消耗：30
明：一定時間內使用遠距離武器，增加攻擊速度



Precision | FP消耗：30
說明：一定時間內使用遠距離武器，增加命中率





法師 Warrior ▶▶▶

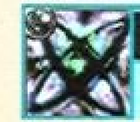
輔助系法術

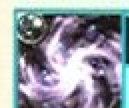
Bless | FP消耗：30
說明：延長技能使用時間


Restoration | FP消耗：30
說明：回復自己或他人的SP


Soul Ballad | FP消耗：30
說明：在一定時間內，增加HP及FP的回復量

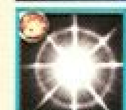
黑暗系法術


Exertion | FP消耗：30
說明：在一定時間內，提高近戰攻擊速度


Sacrifice | FP消耗：30
說明：將HP轉換為FP


Approaching | FP消耗：30
說明：在一定時間內，增加魔法詠唱速度

火屬系法術


Prism Beam | FP消耗：30
說明：使用聖光攻擊敵人


Fire Piece | FP消耗：30
說明：使用火焰攻擊敵人

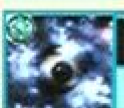

Fire Ball | FP消耗：30
說明：在一定範圍內，使用火球攻擊敵人


Flash Beam | FP消耗：30
說明：在一定範圍內，使用巨大聖光攻擊敵人

水屬系法術


Ice Beam | FP消耗：30
說明：使用水球攻擊敵人


Spout Mist | FP消耗：30
說明：使用多發水柱攻擊敵人


Blind Sight | FP消耗：30
說明：在一定時間內，縮小對方可視範圍

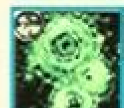

Weakness | FP消耗：30
說明：在一定時間內，降低對方防禦力

土屬系法術


Vain Fall | FP消耗：30
說明：使用隕石術攻擊敵人

Poison Stinking | FP消耗：30
說明：在一定範圍內，使用毒氣攻擊敵人


Mute Soul | FP消耗：30
說明：使對方暫時無法使用可降低/傷害我方能力的負面魔法


Blind Soul | FP消耗：30
說明：使對方暫時無法使用可提升自身能力的輔助性魔法

風屬系法術


Electric Ball | FP消耗：30
說明：使用電球攻擊敵人


Air Splinter | FP消耗：30
說明：使用風刃術攻擊敵人


Thawing | FP消耗：30
說明：解除敵方持續使用魔法攻擊的效果


Release | FP消耗：30
說明：解除敵方持續使用技能攻擊的效果

好美的景緻



全新技能point系統

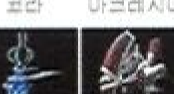
有別於其它遊戲，《RF》的角色屬性與技能系統都採用point系統升級，並非以角色等級來決定喔！遊戲裡的point系統指標分為初級、中級、高級和最高級四種，韓版目前只開放到中級。在進入遊戲剛開始，人物相對應的屬性技能均為LV1，表示當前可以使用LV1的技能魔法，想要升級技能，則要靠在實戰中獲取經驗來提升。

人物角色的「近戰、遠距、特殊、Force、盾、防禦」技能升級，採熟練度為主的point系統，玩家增加熟練度時，可以讓屬性point點數升級。玩家也可依自己的喜好，訓練六種裝備所需要的熟練度，只要玩家的熟練度達到其點數需求，就可以自由選擇並裝備各類武器！在遊戲裡，熟練度與point是極重要指標！顛覆以往遊戲中所追求等級就是一切的觀念，角色的自身能力，所使用的裝備限制都和point有關。因此玩家可以把重點放在如何有效率的追求等級與熟練度。

封面祭 RF ONLINE

資源採礦大剖析

新手時期，如果只靠打怪賺錢，基本上賺的錢是很少的。若開始練等級，又必須一直使用技能攻擊，要消耗不少藥水和錢，而挖礦就是唯一最直接，也是最有效率的賺錢方式！向「錢」看齊的玩家們，一開始建議先練「技師」職業，因為在新手出生時，系統就會送你一組挖礦機和電池哩！至於其它職業呢，則必須在角色出生的新手城市向NPC購買挖礦機，以及1節、2節和3節，三種電池。






(挖礦器及電池)

(電池種類)=電池依蓄電量不同分成三種。

步驟 1

玩家買好挖礦機和電池就準備去礦區囉！在去礦區之前，可以先找賣雜貨的NPC，購買礦區的地圖和新手城的地圖，以及新手城的回程卷。依筆者在韓國測試版的試玩經驗，新手城的地圖是不需要買滴，角色出生時系統就會送你嚕！並且同時送你10個新手城的回程卷。

步驟 2

一切準備妥當就可以找傳送點傳送了，新手城有2個傳送點，一個是用來傳送離開本地的，還有一個是傳送到達本地的。出去後想回來要找一找回程的傳送點喔！城裡看到有一圈光圍著的就是了，走近光圈就會自動出現傳送選單，出現選單後，點第二個選項就到了礦區，目前傳送是不用花錢滴。

步驟 3

傳送到達礦區後，身旁就是回城的傳送點，點它就可以回到新手城。可以挖礦的地方是在礦區地圖正中央。到達挖礦地點後，就可以準備開工喔！先把挖礦機裝備在武器的位置，並且要按A把挖礦機拿在手上，這時候在螢幕的左上角會出現一個選擇欄，裡面有：藍色、紅色、黃色、綠色、黑色5種原石的圖示，端看玩家需要哪種顏色的原石嚕！

步驟 4

點擊想挖的礦圖示後，再點欄目下面的按鈕，挖礦機就開始工作了，此時挖礦機的下方會出現大小不一的光圈，玩家可以試著走動一下位置，如果挖到礦了，螢幕左下角會顯示是+1、+2或+3的礦。如果不出現挖到礦的提示，就要換一換位置喔！注意換地點和移動位置後，一定要看螢幕左上圖示的按鈕，是否確定是挖礦的狀態喔！因為移動可以導致挖礦停止，需要再次按下挖礦按鈕。



採礦機

礦區傳送區

步驟 5

挖到礦會自動出現在包包裡，並且同一純度的礦可以累加到99個，佔用一格的空間。電池扣完點數就會消失，這時候就挖不到礦囉！玩家可以用回程卷傳送回去，也可以到回到傳送點傳送回家，不然找個怪攻擊一下，讓它秒你，直接回新手城。

步驟 6

把挖到的礦石直接賣給NPC，就可以賺到不少錢囉！一般來說，一個3節的電池可以最少挖2個小時。挖礦的時候+1+2+3礦幾乎都是平均出產，算算大概會挖出各純度的礦石一共1000塊左右，可以賣不少錢哩！這對立志做「RF好野人」的玩家，可是一大福音阿！

裝備合成系統

裝備合成系統為各種族的技師職業所特有，合成分為三種：武器合成、防具合成和彈藥合成。合成裝備必須擁有合成工具，工具也分為武器合成工具、防具合成工具和彈藥合成工具三種，這些合成工具都可以向NPC購買喔！買好合成工具之後，再來是準備合成所需的材料，合成材料可以在打怪時順便搜集，NPC也會賣一些初級怪物所掉的材料。擁有材料之後把它和合成工具放在一個包包內，然後對合成的工具點右鍵就會彈出合成選單，合成菜單的頂端就是可以合成的裝備種類，武器合成工具選單顯示可以合成的物品種類是：單手劍、雙手劍、單手斧、雙手斧、法仗、長矛、槍械、弓、盾牌等。

彈藥合成工具選單顯示可以合成的物品種類是：子彈、弓箭這兩種。防具合成工具選單顯示可以合成的物品種類是：帽子、上衣、褲子、手套、鞋子這五種。選擇想合成的物品種類圖示，在下方就會出現你現在的合成技能級別可以合成的物品，然後會提示你合成這件物品所需要的材料名稱，如果這個材料你包包裡有就會是白色的字，如果沒有字就是紅色，沒有材料或者缺少一種材料都無法合成。合成成功的話物品會自動出現在包包裡，如果失敗這件物品所需的材料會消失，包包裡也不會出現任何東西。

合成系統最大好處，就是可以合成商店裡買不到的裝備，或者屬性比較好的裝備，當然這要看你的合成技能等級囉！合成技能等級越高合成出的東西就越好，可以合成更高級的裝備。比如彈藥類的弓箭和子彈在初期就可以合成到店裡買不到且有附加魔法屬性的。

武器防具升級系統

玩家必須準備5種原石和升級工具，才可以升級武器和防具喔！5種原石玩家可以依上述的說明去礦區挖，升級工具可以直接向NPC買。買好升級工具後，把升級工具和要升級的物品放在同一個包包內，記得要升級的裝備必須先放在包包裡，不能以裝備著的狀態直接升級。加工過的原石會隨機產生14種原力之石，附有不同的能力屬性。接下來要開始升級囉！請玩家先對升級工具點右鍵，會出現一個升級界面欄，把要升級的裝備拿起來放到中央那個方框中，再把原石放到界面四周對應其形狀小方塊裡就可以嚕～。裝備本身已設定可以升多少級，玩家可以先看一下自己的裝備，一般中級以上的裝備屬性中都可以看到有3個隱暗的羽毛形狀，就是指這件裝備可以升3級，如果升級成功的話，隱暗的羽毛就會變成你加上去的羽毛的顏色。NPC那裡賣的裝備都可以加3個羽毛，但打出的裝備可就不止3個嚕！另外，裝備的升級一般建議在30級後才有必要，前期裝備都可直接向NPC買。



藍色原石→法杖系列武器原料

綠色原石→弓系列武器原料

紅色原石→槍砲系列武器原料

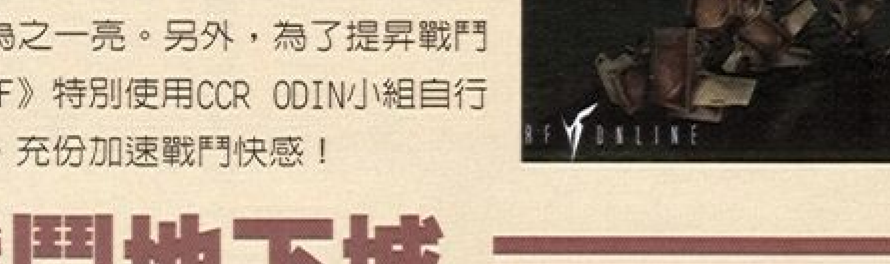
黑色原石→近戰攻擊型武器原料

黃色原石→盾系列原料

升級介面：裝備放在中間的方框，周圍放入附有特別屬性的原石。

戰爭一觸即發

完備的戰爭系統，是《RF》的另一個大特點！基本上可以分成四種漸進式的戰鬥模式，分別是基地戰、行星戰、國家戰和資源戰。基地戰是指玩家佔領行星的主要據點，然後慢慢擴大行星的主導權；行星是國家的最小單位，玩家可以由基地戰開始，進而以行星戰來佔領其他行星，擴充自己的國家；之後更可是以國家戰來侵佔其他的國家。在遊戲裡，隨時展開快速激烈的破壞性鬥爭，搭配多樣化華麗的武器和技能，豐富了整體的戰鬥畫面，保證讓玩家的眼睛為之一亮。另外，為了提昇戰鬥畫面的速度感，《RF》特別使用CCR ODIN小組自行開發的R3遊戲引擎，充份加速戰鬥快感！



▲大場面的激戰十分壯觀

◀為了阿克雷提亞帝國的榮耀，殺阿！

戰鬥地下城

當然，單純地重複一次次的戰鬥，玩家一定會感到膩，為了令遊戲不致太過單調，《RF》加入了戰鬥地下城（空間任務）。在打特定的怪物時，有一定機率可展開獨立空間，通過空間移動到戰鬥地下城後，眼見所及皆是打不完的怪物，當然玩家在消滅怪物後，可是有一筆不少的豐厚獎勵報酬！另外，戰鬥地下城中另有一棟主建築，提供比一般更好的回饋獎勵，但相對地也對進入的條件有所限制，玩家必須擁有特殊技能或具有一定等級身分才能入場。玩家打怪時，若打到戰鬥地下城的任務道具，記得趕快呼朋引伴，愈多人愈好！接著開啓空間任務，就可以傳送到一獨立空間，時間大約10分鐘，空間地下城裡一旦開啓，就可以看到聚集成堆的怪，這時候是賺經驗值和金錢的最好時機！



▲我的光劍夠大把嗎？

MONTE CRISTO FOCUS HOME INTERACTIVE Gi Genius interactive

身為現場指揮官，如何帶領小隊成員深入火窟、控制火勢、救出傷患、達成任務，是最大的考驗！

著名意外事故改編，由國際消防顧問群參與設計，五個劇情模式高達三十種以上的任務，搭配全新開發的動力學火焰技術與3D即時引擎，驚人的逼真度讓您親臨事故現場。下雨、風勢等氣候因素將影響火勢，甚至起霧、溼度都將改變火場狀況。

任務中的消防員、搜救人員、搜救犬指揮員、手提探測器技術員、技術工程師、怪手專家、毒氣探測員、噴水塔、化學車、野外抽水車、救火船、水槽車、泡沫槽車、救援直昇機、加拿大空軍海底轟炸機和滅火直昇機...等，超過三十種全球最先進的消防設施與人員，都將由您親自指揮調度！

遊戲還支援多人區域連線，競爭、分組、合作三種模式可讓多人同樂，誰才是真正的打火英雄就以實力見真章吧！

消防第6分隊

國際中文版



就連意外事故也都可能引發強烈的爆炸



嚴密監控火勢發展並指揮弟兄全力救災



精緻的3D模型搭配全新動力學火焰技術

-RAILROAD SIMULATOR-

鐵道夢想家 2

TRAINZ 國際中文版

Gi Genius interactive

AURAN JET

AURAN



【全球最著名的列車駕駛與管理模擬遊戲系列最新作】

百萬玩家見證，全球發行十餘種版本，英美德法日韓俄鐵路迷一致推崇

中文化的內容讓玩家輕鬆進入鐵道的世界，享受駕駛火車的樂趣

高達150種以上著名車款，從古典的 Big Boy 到最新的都會輕軌列車全部詳實收錄

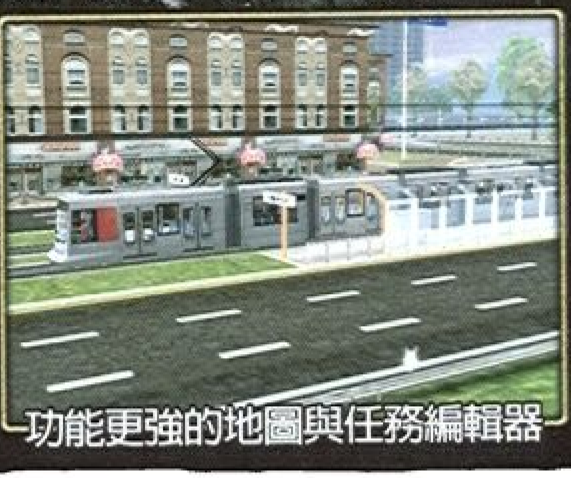
全新設計高自由度地圖編輯器，讓玩家輕鬆設計喜愛的場景

全球網路資源，免費無限下載更新資料！

●本系列遊戲已被選入【英國鐵路博物館】作為館藏　●以下圖片均為英文版真實遊戲畫面，中文版製作中，將於近期推出



更真實更具挑戰性的關卡任務



功能更強的地圖與任務編輯器



新增的車頭與更多的線上下載



全球最著名列車模擬駕駛遊戲


SystemSoft
Space
亂石崩雲，驚濤裂岸，
烽火三國，誰能稱雄？
三國志英雄伝
雙光碟・中文版
以《三國志正史》為中心史觀，回溯到紀元前220年的三國時代，重返流傳千古的著名戰役、熱血沸騰的武將激鬥，以制霸中原為目標前進著—請運用您的智慧制定謀略、發展內政，成為終結三國時代的王者！
大魄力登場 依據三國正史雕塑多達三百餘名的謀臣武將。歷史再重現 赤壁之戰、出師表、六出歧山，百餘件真正三國史再現。名將相剋系統 名將真實的出身地、星宿、天命等屬性，將影響戰鬥的結果。內政由您制定 以各種的政治手腕建構一套自己的治國政策。多樣化戰爭 攻城戰、野戰、武將單挑等多種戰爭模式可供選擇。

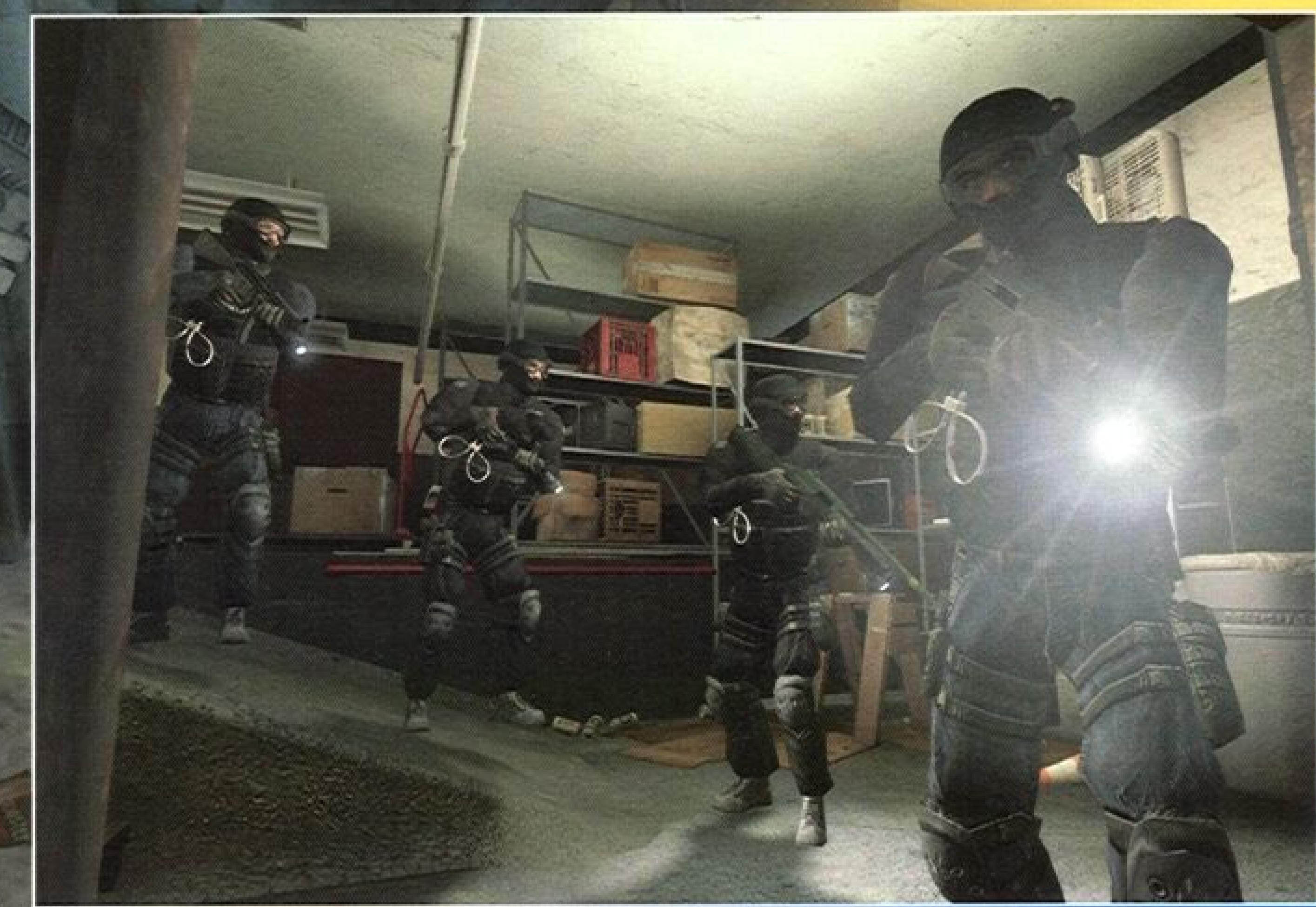
SWAT4
迅雷先鋒4

撰稿作家	魯夫子
製作公司	Irrational Games
發行公司	Vivendi Universal Games
遊戲類型	動作射擊

預定上市 2005年 第一季

《SWAT 4》給人最大的印象便是兩個字－「真實」。儘管遊戲並不宣揚各種特效，但各種武器的爆炸場面依然十分火爆，只是與一般動作遊戲的誇張相比，《SWAT 4》的特效亦同樣，還是得用那兩個字來形容－「真實」。





《SWAT 4》迅雷先鋒四

老牌遊戲公司Sierra旗下的動作遊戲《迅雷先鋒》(SWAT)系列，在場面上雖然可能比不上市面上較為流行的同類遊戲那樣火爆，但卻因其極度的擬真性、策略性以及以玩家熟悉的地點及事件為背景的高親和力，而擁有了相當多的擁護者。不過其最新作品《迅雷先鋒三》(SWAT 3: Close Quarters Battle)距今也已有三年的時間了，這麼久都沒有新作上市，是不是Sierra要放棄SWAT這塊蛋糕了呢？其實這點玩家倒不用擔心，Sierra似乎比玩家更急。早在三代上市之初，Sierra便已著手其續作《迅雷先鋒：正義都市》(SWAT: Urban Justice)的開發，只可惜經過一段時間的觀察，Sierra對進行此一工作的小組並不滿意，經過再三考慮，Sierra最終忍痛終止這一項目，並與Irrational Games合作，直接進入《迅雷先鋒四》(以下簡稱《SWAT 4》)的開發工作。

Irrational Games這個名字聽起來好像有點陌生，但若是提起其成名作《System Shock 2 網路奇兵2》來，可能玩家就很熟悉了，這套多年前的遊戲經典至今仍為人們所樂道。而該公司今年上市的另一部作品《Tribes: Vengeance銀河生死鬥：復仇祭》在各方面均得到了玩家的認同，雖然該公司的名字稱為「無理性」(Irrational)，但相信《SWAT 4》會與《Tribes: Vengeance》一樣，絕不會是一款失去理性的作品。

返璞歸真

玩過《SWAT》系列的玩家應還記得，該系列最大的特點就是真實，擬真度極高。嚴格來說，與《SWAT》系列同期的3D遊戲，在聲光畫面上的表現僅處於中等水準。這裡所說的擬真，倒不是指玩家的每一個舉手投足動作，而是指現場的氣氛以及角色所使用的各種戰略戰術極為逼真，與一般僅注重聲光效果及殺戮快感的第一人稱射擊遊戲迥異。《SWAT 4》的設計者依舊秉持原作的風格，力圖在新作中更加彰顯遊戲的真實性，盡可能增強遊戲的擬真度。在努力簡化遊戲操作介面的同時，試圖將遊戲再度拉回到「模擬」的層面，而不僅僅只是簡單增強遊戲的聲光特效而已。

與系列前作不大一樣，《SWAT 4》並不是一部以完整故事為架構，來表現個人或幾個人由新兵向老鳥發展的歷練史作品，取而代之的是以互不關聯或略有聯繫的十四個單項任務，所串聯在一起的遊戲。這又是設計公司所要刻意表明的，四代所要強調的是玩家解決問題的能力，並不是又要講述一個完整的警察故事。與前作一樣，玩家並非單槍匹馬進行戰鬥，遊戲中，會有另外四名隊員與玩家一起組成一個迅雷小組，以團隊的力量解決各種爭端。遊戲中的任務也是按照玩家加入警隊的時間順序來進行，愈到後面的任務越棘手。不過相對來說，此時玩家的經驗亦更為豐富。不單只是玩家一個人，你的四個同伴亦會自始至終陪伴玩家，與玩家一道成長，且這幾個同伴各有各的特點及專長，都是非常人性化的擬真人物。



捕獲悍匪一名。



角色頭盔上的攝影機可以透視到不同的視角。

更加掌控全局

四代中比較有趣的一點是，設計公司在每名隊員的頭盔上都「安裝」了一個攝影機。如此一來，在四代遊戲的任何時間，玩家都可在螢幕上拖曳最多達五個窗口，以每個隊員的視角來觀看行動，並從遠處操縱攝影機角度並下達命令。此一功能的加入對於玩家進行分組行動中尤為方便，玩家可透過不同窗口完全掌握兩組隊員當前的狀況。當然，實際上玩家將與前作一樣，並不能真正操縱除其他隊員的行動細節，不但不能操縱其開槍，甚至連移動隊員都是無法控制的。不過，玩家至少可以透過不同視角，掌握更多的情報，以掩護配合同伴的動作。

話說回來，在四代中玩家對於角色的掌控權，在系列作品中卻是超前的。雖然玩家不能操縱隊友的動作，但卻可以為其下達各種命令，如：包抄、掩護、潛行或進攻等等。隊友會依照玩家下達的命令做出相應的行動，至於效果如何，便只能看隊友自己的功力而非玩家所能掌控的了。正因為在遊戲中玩家僅能控制自己的角色，這樣當玩家不幸掛掉的話，將不可能轉而控制其他隊員。不過任務倒並不一定會因玩家的掛掉而失敗，隊友會繼續依照玩家之前制定的作戰方針繼續作戰，說不定仍可取得最後的勝利，當然若是願意，在這種情況下玩家也可以隨時中止遊戲。

展開迅雷行動

與前作一樣，在每一關開始前，玩家都會收到一份任務簡報、為隊員配備裝備、選擇現場進入點。順便一提，在《SWAT 4》中，每一關至少會提供兩個以上的現場進入點給玩家選擇，而在武器的選擇上也可謂相當豐富。現實生活中迅雷小組所能使用的武器，在遊戲中基本上都有涉及，來福槍、衝鋒槍、狙擊步槍等威力不菲的槍械都會成為玩家的主要進攻武器。



擬真的Havok物理引擎

豐富的武器選擇成為該遊戲的亮點之一，但比之更引以為豪的還是《SWAT 4》的「彈道模擬系統」。此系統乃設計公司為強調遊戲的真實性而特創。遊戲中每顆子彈的行進軌跡均會通過此系統準確模擬，從子彈步出槍口、空中飛行，直到擊中目標均有跡可尋，與真實無異。為追求更進一步的真實合理性，遊戲還引入Havok 物理引擎，以準確模擬遊戲中出現的各種物體。因而遊戲中的物體都與真實無異，玩家在遊戲中最好能養成先觀看環境的良好習慣，因為這裡的物件都是真實的，所以玩家大可根據現實生活中的經驗判斷哪裡可以真正躲藏、哪些東西被擊中後會給自己帶來危險等狀況。



準備攻堅。

熟悉你的隊員

除了各種武器外，遊戲中玩家還可以接觸到各種裝備，不同能力的角色所能裝備的物品也各不相同。某些特殊裝備一定要有懂得應用它的角色，方有能力裝備於身並加以使用。舉例來說，爆破專家可以使用炸藥來炸開一道鎖住的大門，而其他的隊員即便能找到炸藥卻也無法使用。而剛剛講到的炸門細節，玩家在遊戲中可以通過隊員頭盔上的攝影機，於螢幕前將每一個細節觀察得一清二楚，大有身臨其境的快感，這也是遊戲所能帶給玩家的樂趣之一。

雖說遊戲中我方的隊員僅有五名，但在四代的某些單人任務中，遊戲卻會為玩家配備一名狙擊手。狙擊手不會與玩家一起行動，更不會進入到玩家的作戰現場當中，而是遠遠躲在玩家所進入的建築之外，來觀察玩家及隊友周圍的環境，一旦發現敵情，會即刻通知給玩家。此時，玩家大可透過狙擊手頭上的攝影機切換到他所觀察到的畫面，若是願意，玩家此時還可以控制狙擊手，令其瞄準敵人並進而放倒敵人。狙擊手大概也是玩家在遊戲中除自己之外，唯一能夠完全掌控的角色，他的出現亦會給遊戲添色不少。



依Havok物理引擎模擬的物體環境會考慮到厚度及密度兩個方面，因而遊戲中便會產生當玻璃瓶被子彈擊中會爆裂、椅子被擊中會搖晃進而倒塌等仿真動作。也因為這樣，躲在牆後躲避敵人重武器下的狂轟亂炸等行為也便得以順理成章，這就是遊戲要帶給玩家的真實效果。因遊戲設計時考慮到了物體的厚度及密度，原理上來說，躲在牆後也並不是百分之百保險的，當敵人使用破牆彈等高效攻擊武器時，牆體一樣可以遭到摧毀，當然這種情況在遊戲中極為罕見，一般的犯罪份子還沒有如此厲害的武器。

雖說遊戲強調真實性，但還好，遊戲並沒有加入諸如子彈反彈等設計，雖說這樣會更真實些，但對玩家來說卻不免步步為營，且終歸玩家不是親身置於戰場，也不會真切感覺到子彈的反彈，加上設計公司擔心加入此一設計後反而會限制玩家的行動。再有，雖說反彈也可能會造成對敵方的傷害，但設計公司還是希望玩家透過自己的技能來殺敵，而不是各種取巧的行為，由此種種使得設計公司並沒有加入這一「累人累己」的設計。

多樣性的任務，挑戰你的戰術方針

一般來說，戰術射擊遊戲的重玩性都相對較高，而《SWAT 4》在此更勝一籌。所有單個任務的重玩性都非常強，可以說遠在其他同類遊戲之上。遊戲中，每次玩家進入到一個任務當中，敵人出現的方位都是不同的，面對不同方位，玩家所要採取的策略也不盡相同。即便是在同一地圖中多次出入，但因敵人策略的不同，沒有人會知道敵人下一步會有何種動作，因而玩家亦同樣會充滿挑戰感。再加上制服敵人所用的策略也是多種多樣，更使得每一關的任務可以一玩再玩，百玩不厭。在《SWAT 4》中，再也沒有所謂的通關要訣，有的只是戰術上的選擇。


稟承前作，四代仍以團隊合作的方式來進行遊戲。

最後，與其他戰術射擊遊戲最大的不同點就是，《SWAT 4》的遊戲焦點並不是放在單個隊員的能力或優勢上，而是將整個中心關注在以玩家為中心的整個團隊上、武器裝備的選擇及正確的進入點上。這也就意味，正確的戰略戰術及整體的配合才是克敵致勝的關鍵所在，玩家根本無需在單個隊員的升級上多耗心神。

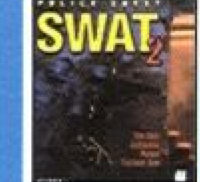
迅雷職場模式

前面已略為提到過，四代的單人遊戲模式中共有十四個互不關聯的獨立任務，其實這只是指單人遊戲中的職場模式(Career Mode)而言。單人模式共可分為四種：職業、訓練、戰鬥(Instant Action)及快速任務(Quick Missions)四種模式。訓練自無須多講，乃玩家練兵模式。戰鬥則便是玩家與敵人直接肉搏、兵戎相見，無需講求甚麼條件，就是最終殺死對方。而快速任務則是直接使用職場模式中的獨立任務中的地圖，但玩家可以對其內容加以編輯，如：加入敵人、改變勝利條件等等。

職場模式中的十四個任務，可謂無所不包。從掃除少年幫派窩點、制服搶匪，直到圍勦殺人慣犯、解救人質、清除恐怖份子…等，迅雷小組於現實生活中所要經歷的各種案件，幾乎都有涵蓋。因應新兵老鳥之不同需求，遊戲的難度在四代中其實也是可調的。遊戲的預設難度為一般，符合一般玩家的需求。但若玩家是箇佳中高手的話，還可以手動加大遊戲難度，像只有在無隊員受傷的情況下完成任務的這種苛刻條件，若是願意，玩家也都可以試試看。


超市中搜查的一個畫面。

《SWAT》系列遊戲回顧



迅雷先鋒

上市日期 1995年
Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT

遊戲平台	DOS、WINDOWS	製作公司	Sierra Entertainment, Inc.
遊戲類型	第三人稱動作/策略	發行公司	Sierra Entertainment, Inc.

一代轉型於Sierra經典遊戲《警察故事》(Police Quest)系列，將原本的冒險遊戲轉型為戰術模擬類動作遊戲。玩家與幾名隊友一同組成一個迅雷小組，在完成遊戲提供給玩家訓練的關卡後，便會進入到幾個緊張的「真實」犯罪現場，以團體合作的方式解決一個個犯罪案件。一代雖開創了一個新的遊戲型式，但嚴格說來並不算是一個成功的作品。設計公司似乎過於注重遊戲的細節，而忽略了整個遊戲的內涵。

迅雷先鋒二

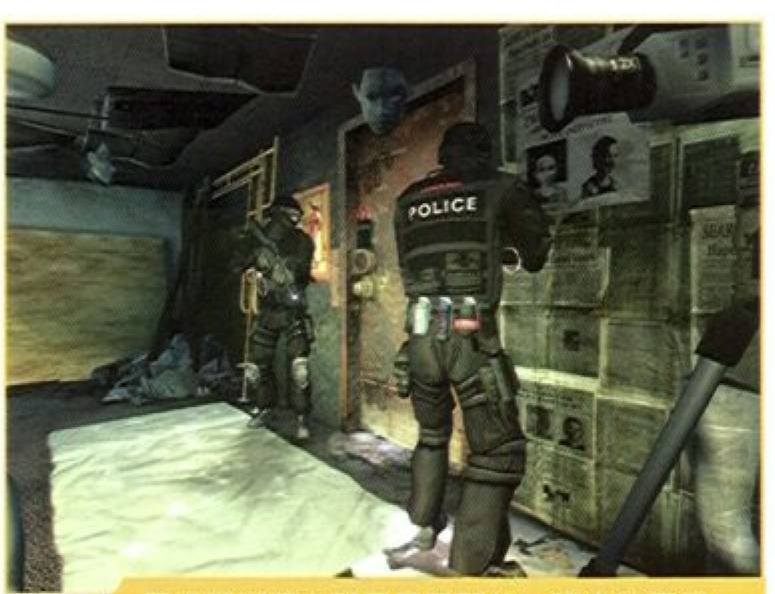
上市日期 1998年
Police Quest: SWAT 2

遊戲平台	WINDOWS	製作公司	Yosemite Entertainment
遊戲類型	第三人稱動作/策略	發行公司	Sierra Entertainment, Inc.

《迅雷先鋒二》依舊沿習一代的遊戲模式，玩家與幾名隊友一起，再度踏上征服犯罪份子的旅程，以武力及戰術配合解決各種爭端。二代在視角上有所變化，當玩家控制團隊移動及採取各種行動時，遊戲會改採3/4俯角的方式進行，與一代相比，臨場感要增加不少。另外，與一代不同的是，玩家在此作中既可選擇扮演警察，亦可選擇扮演恐怖份子，當然最終目標都是想盡辦法令對方俯首稱臣。二代在畫面上有顯著提升，不過任務設計較為平庸，遊戲內容亦顯得有些淩亂。

你要如何開門？

玩過《SWAT 3》的玩家應該對其強大的操作介面留有深刻印象，不過對於一個新手來說，或許這套介面有點太過複雜，若想要一下子掌握，並不是一件十分容易的事情，因而四代只好忍痛將其做了一番手術。新介面所要宣揚的是更聰明、更簡單及更直觀的理念。該介面會因應情況自動產生下拉式與目前情況相關的動作指令選單。舉個例子來說，若玩家將槍口對準大門，預設指令「開門」便會出現在螢幕上，此時玩家僅需按下空白鍵便可令角色執行此一指令。遊戲中玩家隨時可以在物件上單擊滑鼠右鍵來開啓下拉式指令選單，這裡會有更多的指令可供選擇。還是以將槍口對準大門為例，此時若是按下滑鼠右鍵便會有更多的開門動作可供選擇，像是踹開、撬開、以鑰匙打開，還是開槍打壞門鎖，悉聽尊便。



用炸藥炸開大門只是開門的一種方法而已。




要學會利用周遭環境喲！

戰術才是《SWAT 4》的靈魂

設計公司在開門這一簡單動作所關聯到的戰術動機都如此小心謹慎，可見其力欲彰顯遊戲戰術至上的決心。開門這一動作雖平常，但在真實的警隊生活中卻意義非常，每一種手法的運用，所產生的效果都會迥異。戰術射擊遊戲的玩家總是希望能統領一隊，且可以自由控制隊員進入到戰鬥當中，卻鮮少有人會注意到人工智慧的重要性，其實後者才該是遊戲的重心所在。在前作中，玩家大概都有過類似這樣的經歷吧！在穿過一道長廊後，隊友並不是去察看剛剛開啓的大門是否安全，卻往往會在牆邊不知所措的傻站著，而被躲在門後的敵人輕易解決。隊員能力再強，若是AI跟不上也只有死路一條。通過前作中的慘痛經驗，四代在此點上著實下了一番功夫。雖不敢說四代的隊員聰明絕頂，但似前作中的那種傻事，在新作中卻已不復見。四代中的角色都會因應情況及隊友動作，做出相應「正確」的反應，特別在配合隊友動作方面有長足的進步。

迅雷先鋒三 SWAT 3:Close Quarters Battle

上市日期 1999 年

遊戲平台	WINDOWS	製作公司	Sierra Entertainment. Inc.
遊戲類型	動作射擊/策略	發行公司	Sierra Entertainment. Inc.

與前兩作一樣，遊戲中玩家統領洛杉磯SWAT小組的四名成員，仍以團隊合作的方式對各種犯罪行為予以懲戒。遊戲新增添了不少頗具難度的任務，其中包括解救人質、危險搜查、攔截疑犯及保護要人等。遊戲仍採單機遊戲形式，並未增添多人連線對戰功能。但三代順應潮流，以全3D的形式來詮釋整個遊戲，遊戲中玩家可隨意轉換視角，既可以第三人稱亦可以第一人稱的方式進行遊戲。遊戲亦允許玩家將隊伍分成兩隊，相互配合完成任務。不過，三代畫面不夠精細，操作介面雖謂強勁卻難於上手，最重要的是隊員的AI存在極大問題，進而嚴重影響玩家遊戲樂趣。但與同類遊戲相比，此款遊戲的「用腦」程度卻堪稱第一，可謂是真正的戰術射擊遊戲。

迅雷先鋒三 菁英版 SWAT 3: Close Quarters Battle: Elite Edition



上市日期 2000 年

遊戲平台	WINDOWS	製作公司	Sierra Entertainment. Inc.
遊戲類型	動作射擊/策略	發行公司	Sierra Entertainment. Inc.

菁英版除包含三代全部的內容外，還附加了「張氏中國戲院」、「洛杉磯捷運站」、「好萊塢」、「惠特曼機場」及「天使醫院」五個場景，及相應的五個任務。另外，遊戲還提供了多人連線遊戲模式更新及一個任務編輯器。菁英版的出現使得玩家多人對戰的夢想終於得以實現。但除此之外，三代原作的所有缺點，在菁英版中並未得以改善，令人頗覺遺憾。

值得期待的遊戲

真實的特效引擎

與之前出品的《Tribes: Vengeance》一樣，《SWAT 4》使用的是經過大量改進的《Unreal》引擎，與大多數使用該引擎的遊戲一樣，《SWAT 4》的遊戲畫面異常豔麗。角色從頭到腳表現得均相當逼真，大到角色的制服、頭盔，小到角色皮帶上的每一個小配件，均嚴格參照現實生活中的迅雷小組一一搬到螢幕上，遊戲環境以及槍械等物品亦同樣與現實生活無異。



使用《Unreal》引擎的遊戲畫面展現出電影般真實效果。

總之，《SWAT 4》給人最大的印象便是兩個字－「真實」。儘管遊戲並不宣揚各種特效，但各種武器的爆炸場面依然十分火爆，只是與一般動作遊戲的誇張相比，《SWAT 4》的特效亦同樣還是得用那兩個字來形容－「真實」。

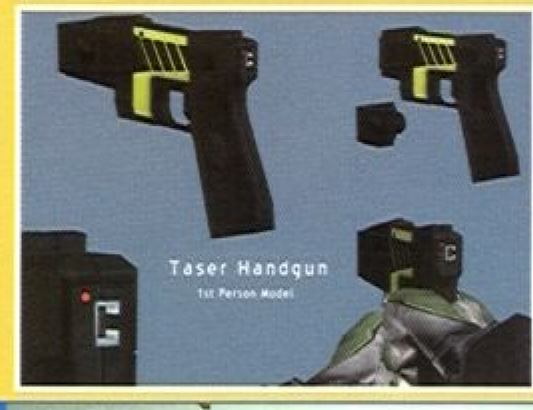
支援DirectX 9.0、自行編輯任務

遊戲完全支持DirectX 9.0特效，包括一般繪圖、柔影(Soft Shadows)及Pixel Shader 3.0特效等。一般使用《Unreal》引擎所設計的遊戲，在最後面市時都會同時附上一個改編自UnrealEd的地圖編輯器，《SWAT 4》也不例外。玩家亦同樣可以使用遊戲提供的任務編輯器來創建自己的任務，不同的是，據說《SWAT 4》的編輯器並不能用於編輯地圖，而只能編輯任務內容、敵人數量、勝利條件等內容，地圖卻得使用遊戲中單人任務的十四張地圖。若真是如此的話，多少會有些遺憾，畢竟多變的環境才能為遊戲提供更強的生命力。


終於撂倒了一個。

步步為營的網路對戰

單人遊戲固然樂趣無窮，但在網路時代的今天，若是一款射擊遊戲不提供多人連線對戰功能的話，就未免說不過去了。《SWAT 4》在這方面當然不會缺少，且其樂趣絕對在單人模式之上。遊戲共提供三種多人遊戲模式：合作、對抗，以及一個特有的VIP模式。在此種模式下，罪犯會保護某VIP成員不為玩家所擒獲，一旦玩家成功擒獲此名重要人物，所有罪犯便會瘋狂向此VIP發起猛攻，玩家便得確保兩分鐘之內該名要員不為罪犯所滅口。這是一個極具挑戰性的遊戲模式，其激烈程度非一般單人遊戲所能比擬。除了這三種模式外，玩家還可以與其他四名玩家一起，以合作的方式來完成所有十四個單人遊戲任務。《SWAT 4》預定於2005年第一季上市，目前暫定僅推出PC版本。







迅雷先鋒三 年度戰術遊戲版

上市日期 2001 年

SWAT 3: Tactical Game of the Year Edition

遊戲平台：	WINDOWS	製作公司：	Sierra Entertainment, Inc.
遊戲類型：	動作射擊/策略	發行公司：	Sierra Entertainment, Inc.

比菁英版多增加了一張「戰術」光碟，其中包含了一些與迅雷小組相關、以前沒有公開過的教育電影短片。影片在著名的黑水訓練中心拍成，由專職SWAT成員進行講解。



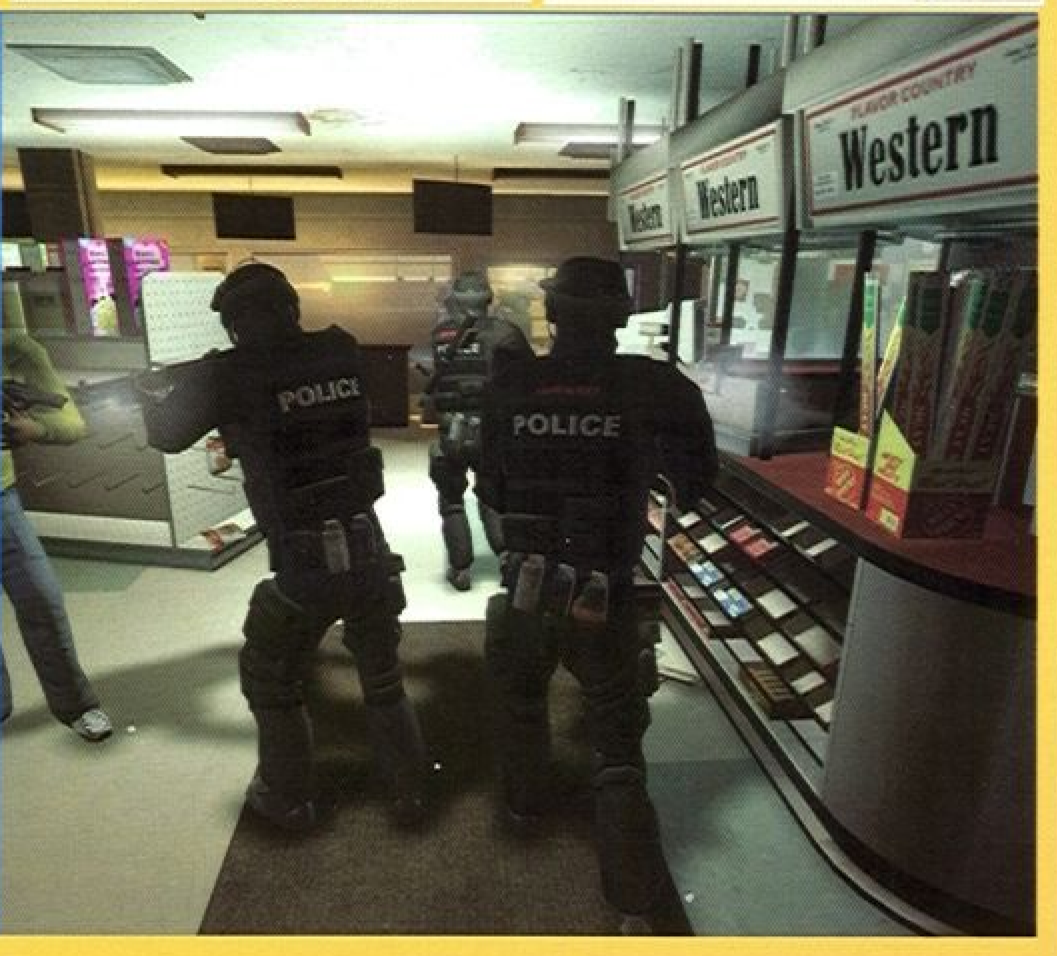
迅雷先鋒合輯

上市日期 2003 年

SWAT: Generation

遊戲平台：	WINDOWS	製作公司：	Sierra Entertainment, Inc.
遊戲類型：	動作射擊/策略	發行公司：	Sierra Entertainment, Inc.

《迅雷先鋒》的合輯，包括一代、二代及三代菁英版的全部內容。共有六張光碟，其中包括pdf檔的手冊。





新同居時代

撰稿作家	甜蜜的憂傷
製作公司	DeepSilver
發行公司	英特衛
遊戲類型	策略模擬

預定上市 2004年12月

嚮往沒有婚姻牽絆的小倆口甜蜜同居生活卻又苦無對象，或因雙方長輩壓力而無法實現夢想？沒關係，現在由英特衛代理發行的《新同居時代(Singles)》繁體中文版為您一圓同居夢。

讓曠男怨女一圓同居夢

遊戲過程中，角色可以學習新的技能，但主要目標是和兩名一起生活的異性角色發生一系列浪漫故事和激情片段。遊戲操作的方式主要由滑鼠來點選，玩家可以切換操控家中的男主人及女主人，透過點選動作、對話、佈置家中、完成對方的希望來提高兩人生活的幸福程度，對於室內佈置有興趣的玩家也可以在遊戲中發揮創意。

《Singles：新同居時代》將提供13名男性和女性角色供玩家來進行配對，而且還透露遊戲有一個"pink"模式將迎合角色對性方面的需求。遊戲風格幽默詼諧，並且Deep Silver還邀請電視作家為英國版進行執筆寫作腳本，和現在準備在歐洲發行的有所不同。根據Deep Silver的代表說，還有其他不同腳本的遊戲將在北美的遊戲中出現。該遊戲在歐洲已經被定位為18禁的遊戲。



您的生活、環境、把妹都一團混亂嗎？玩《新同居時代》可是有寓教於樂的功效喔！



養一對共處一室的虛擬3D娃娃來調教，也是玩此遊戲的另類角度。

全角色大方全裸 三點全露？！

13名同住一個屋簷下的陌生人，除了各自的房間外，客廳、餐廳、衛浴、冰箱、電視都是共用的。日常生活的起居，從起床盥洗、換衣、上廁所、用餐、洗碗盤、整理環境、倒垃圾等細節都真實模擬。您可以隨時為男女主角換裝，從裸體、內衣、浴巾、當季服裝、休閒裝等各式服裝任君挑選。在遊戲一開始，您會很訝異不管男女角色，只要您的「指」令一下，就會大方地輕解羅衫、一絲不掛（當然礙於我國的法令，第三點會以馬賽克來處理）。而如果嫌一下子就脫光太不刺激，您也可以趁角色淋浴時，透過布幔間的縫隙窺賞春光，而且一切都顯得是那麼地自然與生活化。拜科技與社會進步之所賜，在電腦螢幕上終於能玩到令人賞心悅目的成人遊戲，不禁令人感嘆：「活著真好！」



每個角色幾乎都有其招牌髮型與特有的肢體動作。

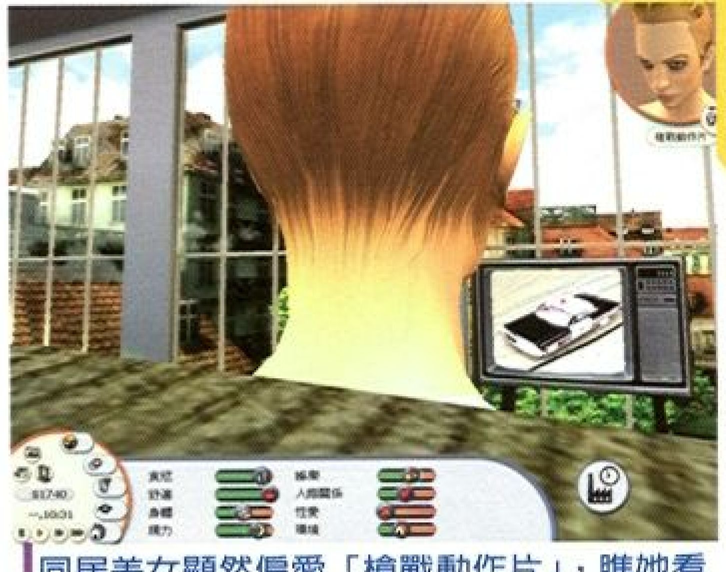


「吃、喝、拉、撒、睡」等生活大小細節都不放過、全都露。

兩性關係經營 大不易

每個角色有飽足感、舒適、身體、精力、娛樂、人際關係、性愛、環境這8大屬性，隨著時間的流逝與角色不同的作為，都會造成8種屬性數值的上下波動。譬如忘了準時用餐就會影響飽足感和精力，憋尿則會影響舒適，沒倒垃圾則會降低環境數值等等。這些數值低落時，或多或少都會影響玩家「哈啦」及「調情」的表現喔！特別是在同居的生活裡，如何經營雙方的關係，就難以藏拙，雙方一天24小時的生活習性都無所遁形。要是上完廁所沒隨即清潔，垃圾堆了好幾天才倒…等這些邋遢的行徑，可都是會影響感情的培養喔！

由於遊戲極度真實與生活化，像極了一對同居男女的24小時互動式視訊直播。玩家則扮演著全知全能般的天神，窺視並主導著一切，男女一切生活的細節都在您的掌控中。「吃、喝、拉、撒、睡」這些重複性的動作，可交由AI或透過時間壓縮的方式來快速進行，將重點放在兩人關係的溝通與經營上，並透過日常生活的窺視，瞭解雙方各自的興趣。譬如男的喜歡吃哪類食物，女方又偏愛哪一類影片等，進而投其所好。


同居美女顯然偏愛「槍戰動作片」，瞧她看得目不轉睛的咧。

《新同居時代》描寫的是普通人的日常生活，玩家的任務就是為幾位單身男女創造機會，將其撮合為情侶。從普通朋友到戀人，不同的關係等級會有不同的動作，第一天就上床的事絕對不可能發生。雖然以Filrt（調情）這個關鍵字為副標題，遊戲中其實並沒有多少調情的地方。那些裸露的畫面，不管是更衣、洗澡乃至上床，都流露出一種非常自然的生活氣息。在那種輕鬆浪漫的音樂搭配下，其實並不會讓人聯想到「色情」這個字眼。


既然妳做飯，那我就來洗碗，家事平均分配。

除了雙方不時須互贈小禮物來提升雙方的好感外，添購或更新沙發、茶几等家俱或是跑步機等家電用品，也是提升環境數值及雙方情誼的好方法。洗臉台、馬桶、電視等使用一段時間後還是會損壞，此時就需趕緊修理或換新喔！當雙方的戀情逐漸加溫，許多原本反白的隱藏選項就逐一分階段的開放啓用。從一壘的「舌吻」、二壘的「從背後緊抱」到三壘的「在床上擁抱親吻」等，直至終極的「做愛」指令將一一浮現。


把妹五技只得一技，真教英雄氣短阿！

你總是「慾求不滿」嗎？

男女認識第一天就想上床，在現實生活中不甚容易，在遊戲中更是痴人說夢。因為雙方親密的等級若不高，連接吻的選項都沒得選，更遑論行房？玩者要盡可能讓雙方不再是各過各的，而是一起用餐、一起看電視、一起談天說地、甜言蜜語…慢慢地建立感情後才能從親吻、擁抱等逐壘攻佔，最後上床得分，完成遊戲目標，然後換一個組合，再來一次。不知是德國的設計團隊對價值觀較為保守，還是希望透過「寓教於樂」的方式來傳遞正確健康、循序漸進的兩性關係進展過程，遊戲的初期，男女雙方的「性愛」需求值會有一段時間老是不能被滿足的狀態。

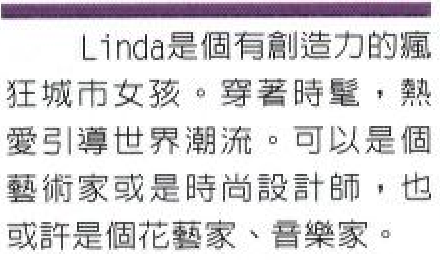

這遊戲講究的是循序漸進，性愛一事可千萬猴急不來。


荷包蛋、培根加法式土司，早餐有媲美飯店的水準喔！

角色介紹

Lisa
鄰家女孩

Lisa喜好運動、參加Party和電腦遊戲。是個典型的鄰家女孩，常與親密的朋友一起出遊。她可以是個攝影家或是秘書，可以為報社工作或是個作家。





Linda
崇尚自由

Linda是個有創造力的瘋狂城市女孩。穿著時髦，熱愛引導世界潮流。可以是個藝術家或是時尚設計師，也或許是個花藝家、音樂家。

優異的3D成像引擎與紙娃娃系統

《新同居時代》有著相當優異的3D成像引擎，視角可以360度自由旋轉與ZOOM IN與ZOOM OUT。洗碗、梳頭、洗手、換裝、舉手投足、一顰一笑、甚至於兩人的擁抱、親吻…流暢的3D成像引擎都能應付自如，不會有物件重疊或動作生硬的狀況發生。當下達「整理頭髮」的指令，操控的角色不僅一手持吹風機吹髮，一手梳髮的動作更是活靈活現，且當指令完成，角色的頭髮馬上就會「有型」起來。

不僅是肢體動作豐富且活靈活現，每個人物的表情與肢體語言都超豐富。不僅喜怒哀樂溢於言表，就連衣衫不整時對方進來也會隨即羞紅了臉，再配合不時冒在頭上的思想泡泡與搭配的肢體動作，男女主角的情緒與需求，都表現得相當清楚，即使您外語聽力不好，也能順利進行遊戲喔！雙方聊天時明顯地因國籍不同而有著歐洲腔或中國腔的語言，雖然嘰哩呱啦不容易聽懂，但藉由頭上的思想泡泡不難得知，雙方是在聊彼此的興趣還是在互相揶揄調情。

剎那間
一時天雷勾動地火…

如畫般的窗外景致。

引爆「是色情還是藝術？」的論戰

即使遊戲在歐洲是被列為限制級。若將《新同居時代》稱為「色情版《模擬市民》」，其實是對這款遊戲的侮辱，裸露與色情是完全不同的概念。《新同居時代》講述的是孤男寡女共處一室的故事，男未娶女未嫁，發生一些浪漫的情事，這並沒有任何道德上的罪過。遊戲中對於性愛場面的描寫非常健康，健康到可以將其視為美麗的藝術品。即便是對同性戀情的描寫也是把握得當，〝性〞取向原本就是個人的自由，從客觀的角度來看，同性戀實在不應該成為被批判的對象。



別誤會，我不是Gay啦…我只是雙性戀。

輕鬆愜意的歐洲都市生活

偏歐洲輕爵士風的背景音樂曲風，伴隨著落地窗外歐洲城市的街景，感覺真是一派輕鬆，尤其鮮少有遊戲把背景描繪得如此細緻。紅屋瓦、綠樹路、巴洛克風裝飾的窗臺、如茵的草皮與棋盤式的街道，不論是風景或建築，都美得像一幅畫、一首詩，讓閒暇或空檔時看看窗外也是一種享受！而且到了遊戲中、後期，還有機會到戶外的游泳池畔約會喔！

Natasha
蛇蠍美人

Natasha是個迷人且神秘的女子。喜愛鑽石、黃金和跑車，並打從心裡確信這些東西是屬於她的。在任何一個場合，男人隨時被她玩弄於股掌之間。或許，Natashan特殊的交際手腕，得讓她常現身於政府、跨國企業的場所。沒有人知道她真實的身分，甚至是鄰居也不了解她。



Nicolas
迷失的靈魂

是個神秘、有點悲劇性格的男子。敏銳的心思，讓他極易受到傷害。有時孤獨，卻又是那麼的有創造力。音樂和繪畫是他最喜愛的領域。

Mark
大老闆

Mark是個管理者，在極具競爭力的私人企業裡擁有領導管理的能力。表現出領導支配、不可侵犯的權威。他的金錢和能力，不可抗拒地令他極為性感。他知道自己想要的是甚麼，但有時卻又讓他是如此的頑固，冥頑不化。



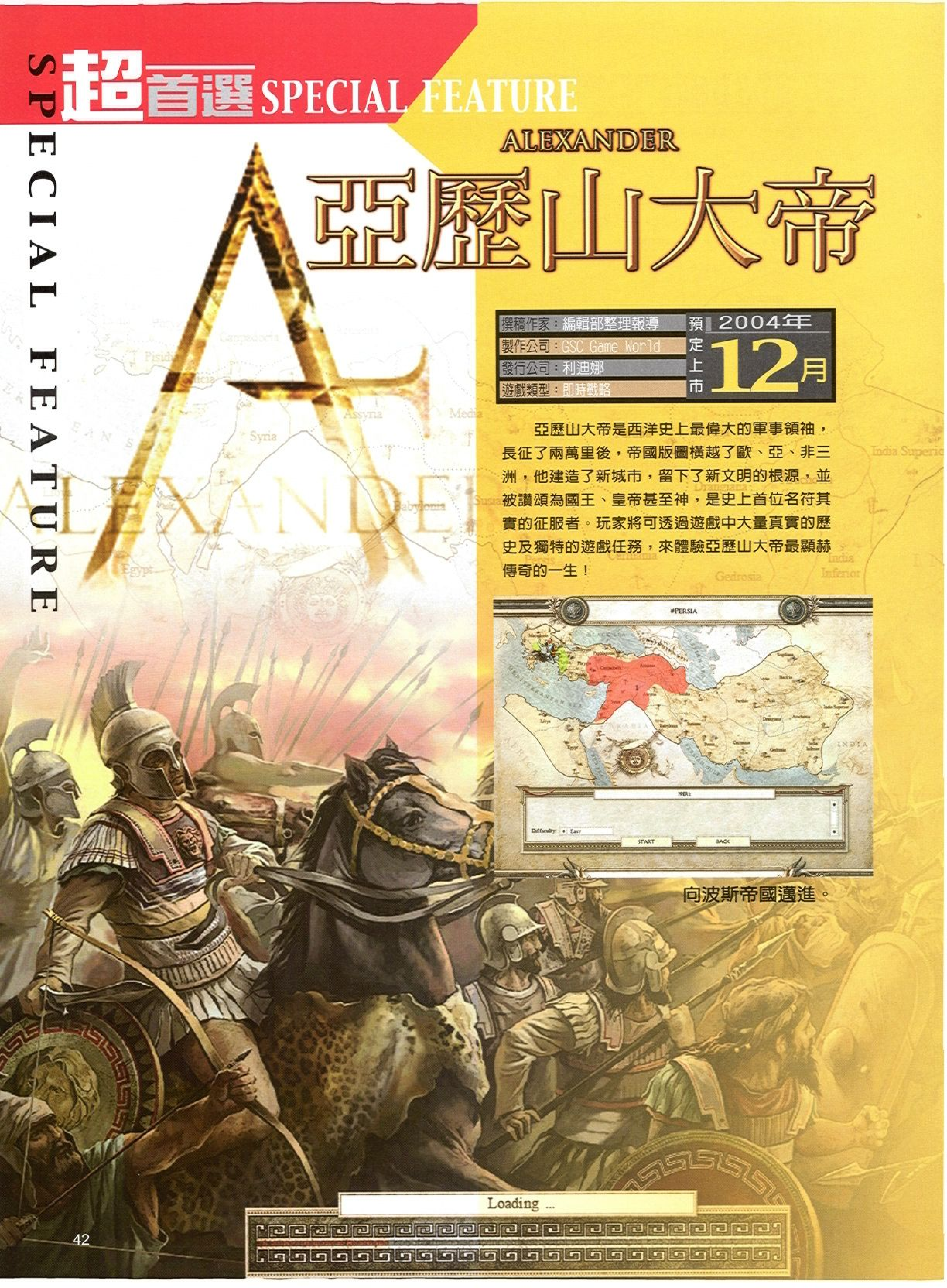
Bob
壞男孩

在他周圍的女孩，無不夢想哪天能跟他約會；且若是真的，又會尖叫連連。是個叛逆者拒絕被保護。具有偶像般的魔力與聰明的小點子，但卻有些玩世不恭。

ALEXANDER 亞歷山大帝

撰稿作家：編輯部整理報導	預定上市 2004年12月
製作公司：GSC Game World	
發行公司：利迪娜	
遊戲類型：即時戰略	

亞歷山大帝是西洋史上最偉大的軍事領袖，長征了兩萬里後，帝國版圖橫越了歐、亞、非三洲，他建造了新城市，留下了新文明的根源，並被讚頌為國王、皇帝甚至神，是史上首位名符其實的征服者。玩家將可透過遊戲中大量真實的歷史及獨特的遊戲任務，來體驗亞歷山大帝最顯赫傳奇的一生！



向波斯帝國邁進。

由你決定馬其頓的命運

亞歷山大帝是一款歷史背景的即時戰略遊戲，遊戲帶領玩家認識亞歷山大帝（西元前四世紀）這個強勢的英雄，並且決定整個馬其頓的命運。擁有四個國家可供玩家選擇：馬其頓、波斯、印度和埃及。你將有機會看到8000個單位同時顯示在地圖上，64000個單位同時在一個戰場上進行大戰。遊戲的過程中，將忠實呈現歷史上亞歷山大帝經歷過的大戰，或者你也可以選擇重造歷史，用不同的國家來擊敗亞歷山大帝那龐大的帝國。所有的單位及英雄都可以透過殺敵等機制來增加能力。



看我壯盛的軍容。

軍事單位選單介紹



當你拖拉到軍事單位時，螢幕下方就會出現以下幾種選項：（由上而下，由左而右）



積極型 攻擊任何視線內的敵人單位。



一般型 攻擊視線內，除了沒有在移動的單位之外。



防禦型 不會主動攻擊，除非遭遇攻擊。

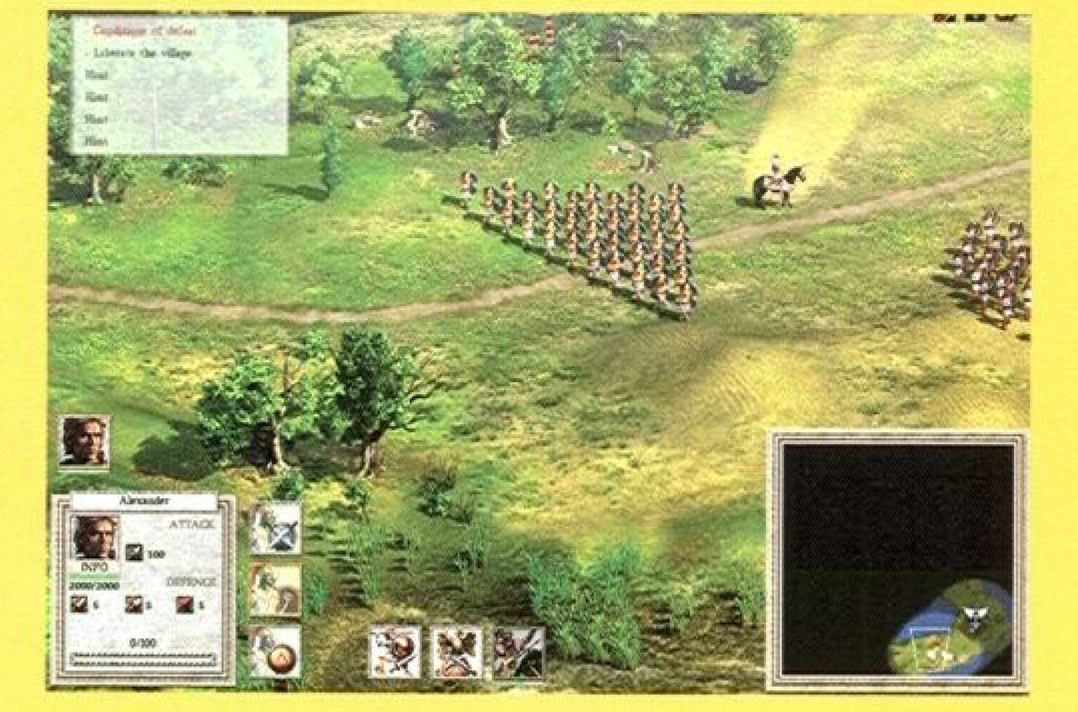




組成陣形 讓單位組成各種陣形。

豐富英雄能力，讓戰局有更多變化

遊戲中，英雄除了比一般單位更為耐打外，他也能夠藉由以下三種方式，獲得不等的經驗值：完成任務的時間，完成任務的數量，我方損失和殺敵數量跟種類的總計算。玩家在獲得經驗值之後，就能進行升級，讓他擁有額外的能力加成，每一位英雄單位，最多擁有三種能力可以選擇，以下是能力列表。



英雄能力表

Alexander（亞歷山大帝）

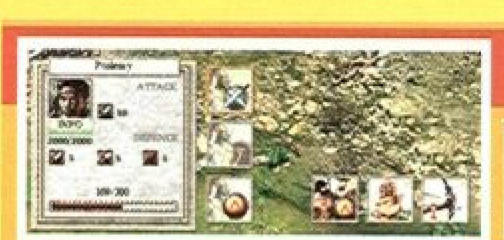



提高士氣值

加強重步兵攻擊力


對同盟的單位，擁有明顯的士氣成長

Ptolemy




讓單位獲得額外的生命點數

增加單位的防禦力

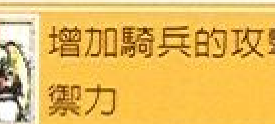

減緩敵人的攻擊速度

Bessus






減少敵人士兵士氣


增加騎兵的攻擊和防禦力

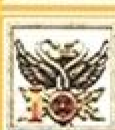

明顯的提升騎兵攻擊力

Parmenion




增加建築物的防禦力


增加船隻單位的防禦力


治療單位

Darius




減少敵人的防禦


增加石頭的採集量


顯著的減少敵人防禦

Abisares



增加士氣


增加食物的生產


減少敵人士氣

Ochus



 增加遠程射擊單位的攻擊距離

 減緩敵人單位的移動速度

增加船隻的攻擊射程

Nectanebo



 增加所有友方單位的回血率

 增加祭司的治癒能力

 降低敵人單位的生命值

Horemhebes



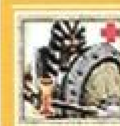
 增加兩輪戰車的防禦力

 增加金礦的蒐集速度

 減少敵人的士氣

Azelmicos



 增加所有步兵單位的攻擊力

 增加步兵單位的創造速度

 減少敵人士兵的防禦力

Porus

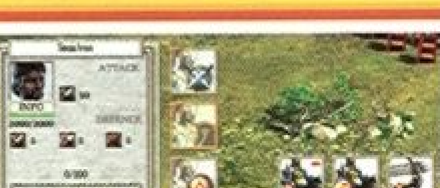


 增加移動速度

 讓象兵增加額外的生命值

 明顯增加象兵的防禦力

Sambus



 增加騎兵防禦率

 減少騎兵生產花費

 增加單位攻擊率

兵法陣形

《亞歷山大帝》跟一般即時戰略遊戲不一樣，特別重視陣形的設計，玩家必須巧妙的使用陣形才能克敵致勝！一個陣形最少需要36名士兵才能構成一個完整的陣形，接續是64人的中型陣形，最大可以到100人以上的陣形。當然這些陣形中的士兵還是會陣亡，一旦陣亡的人數造成一個陣形內少於12人時，陣形就會瓦解。玩家必須不停的補充傷兵。才能維持陣形的完整性。

陣形分為一般行軍用的陣形和戰鬥用的陣形，一旦你遇到敵人時，你就必須轉換成戰鬥陣形迎敵，每一種戰鬥單位都有獨特的戰鬥陣形，而且每一個陣形陣列中的人數都不是固定的，你必須達到該兵種的最低人數門檻，才能組成。除了陣形的種類外，你還能調整陣形的濃密度，換言之，你希望陣形是靠攏或是分散來佔領更多的區域，這都要視情形而定，但要注意的是，像投石車這種攻城車單位，在分散的情形下，可能會失去攻擊的威力。



人員不足，無法組成陣形的喔！

複雜的陣形士氣系統

遊戲除了陣形有分為戰鬥跟非戰鬥之外，還有一個戰場上重要的變數-士氣。陣形的士氣將會受到一個陣形內的人員、戰況的優劣、英雄領導者的存在…等等而有所變化，很有可能同樣一群數量的軍隊，因為士氣等級的高低，而造成勝負上的差異！

除了陣形會影響作戰的效率外，遊戲也有經驗值的設計，這會讓單位升級，並且擁有不同的加成能力，以下就是等級造成的影響列表。

殺敵	等級	攻擊力加成	防禦力加成
少於4	初學者	無	無
4到9	老鳥	+2	+2
10個以上	菁英	+5	+5



看我用計把敵人「誘」出山谷。

陣形的優勢

陣形在亞歷山大帝遊戲中扮演舉足輕重的原因，是因為陣形有以下幾項優勢：

1. 在數量上的優勢：一個有規模的陣形部隊，會比單獨的單位更具優勢，而且會因為陣形的存在，讓同樣的一種單位，擁有更多的攻擊和防禦加成。
2. 戰術計謀和位置優勢：多變的陣形將可以讓你有更多戰術的運用，你可以用標準的口袋戰術或者突襲戰術來對抗敵人。
3. 更容易指揮大軍：要指揮一群部隊，相信是即時戰略中相當頭大的一部份，既使你可以劃拉一大群部隊，成為揮下部隊，但是當數量一旦多的時候，移動調度就變成相當困難。一旦組成陣形時，所有單位將會依照指令，朝你單一目標整齊有秩序的移動。
4. 取得更高的士氣：組成陣形的優勢，就是你將比一般烏合之衆擁有更高的士氣值。強而有力的防禦：一旦在陣形的部隊收到"固守原地"的指令之後，一個戰鬥陣形將會快速的取得高的攻擊和防禦力量，讓你可以很快的面臨一群敵人，並且擊敗他。
5. 創造龐大的軍團：陣形讓你可以將任何一個單一的陣形，組合成一個龐大的軍團，進而讓一次操作整個軍團的移動。



蒐集和建設

遊戲中的建設也是採用循序漸進的方式，你必須先有基本的採集屋才能增加各種資源的採收。而資源分為金礦、鐵礦、石礦、木頭和食物等五種資源。金礦和鐵礦需要先建設礦坑，然後派遣人力進駐後，資源數量就會慢慢增加。而石礦、食物、木材的蒐集，都需要人力先進行開伐，然後再運回基地，所以相對來講，比其他礦更難蒐集。

遊戲的建設採用類似世紀帝國系列的方式，玩家可以操空多個單位同時去建築，這樣不但可以縮短建築時間，對於要快速建立建築物也有相當大的優勢。建築物分為資源類、軍營類、科技類三大類！資源類偏重資源採集和蒐集，而軍營類，則是可以製造部隊。遊戲一開始，玩家如果沒有鑄造屋的話，玩家的武器和部隊將會停留在較為原始的兵種，但是玩家還是可以藉由科技類的建築，如學院來增加攻擊的距離和採集效率等等。或者研發製造工程器具等等。歷史上的亞歷山大帝，除了擅長陸戰之外，在東征的途中也必須跨越沙河，所以遊戲同時也具備海上作戰的單位，玩家除了要控制路上的單位外，也要應付來自海上的敵人。



動畫結合遊戲劇情

遊戲中大量採用高畫質的電影畫面穿插在遊戲中，一掃過去即時戰略大量使用遊戲畫面動作取代真正動畫的作法。舉例來說，一開始玩家將扮演年輕的亞歷山大，玩家將會看到電影中亞歷山大年輕的劇情橋段，並且橋接到遊戲的戰役，所以玩家除了玩到遊戲之外，還能看到電影中精彩的影片。

亞歷山大帝電影簡介

由知名導演奧立佛史東導演的《亞歷山大帝》，描寫歷史上最著名、也最有影響力的領導者亞歷山大帝（柯林法洛　飾演）--他在廿五歲以前就征服九成的已開發世界。亞歷山大率領無人可敵的希臘馬其頓大軍，在短短八年內南征北討兩萬兩千哩，在卅二歲去世之前就打造前所未見的偉大帝國。本片大膽、真實地剖析亞歷山大的人生，以及他身邊親友錯綜複雜的關係，包括母親奧林帕絲（安吉莉娜裘莉　飾演）、父親腓力二世（方基墨飾演）、終生摯友兼戰友赫菲斯欽（傑瑞德列托　飾演）、野心勃勃的美麗大夏妻子（羅莎瑞道森飾演），以及他最相信的將軍與摯友托勒密（安東尼霍普金斯　飾演）。

亞歷山大開疆闢土，先是率領大軍從波斯帝國手中奪得西亞版圖，接著更勢如破竹地瓦解波斯帝國。他首先佔領中亞，然後冒險跨過西方人不曾東征的喜馬拉雅山，版圖東擴到神秘的印度。本片依照年代順序拍攝亞歷山大如何從懷有遠大夢想的少年，成為萬古流芳的傳奇人物，更進一步敘述他與親友的關係，以及他雖然是浩瀚帝國之君，卻孤獨面對死亡。《亞歷山大帝》娓娓道出當年統一歐、亞、非大帝國的一代君主的故事，也證明了命運之神眷顧大無畏的人。從雅典到印度，亞歷山大大帝是家喻戶曉的神話英雄，他拜希臘哲學家亞里斯多德為師，他如何創建霸業，帶領馬其頓帝國邁向成功之路，值得您一窺究竟。





戰慄時空 2
國際中文版
全球射擊遊戲
NO.1
★ 全球玩家的期待，最受歡迎連
射擊遊戲
★ 全新3D遊戲引擎完全呈現遊戲
場合真實感
★ 絕對令你大吃一驚超細擬真人物
AI及真實情緒反應
★ 令人目瞪口呆的遊戲特效及真實
物件重力特性
內含
全球最受歡迎連線射擊遊戲：
CS:S
絕對武力
次世代
HALF-LIFE 2
戰慄時空 2
熱烈銷售中
PC CD-ROM SOFTWARE
UNALIS 松崗
www.unalis.com.tw
AMD
ATI
SIERRA
VALVE
VIVENDI UNIVERSAL games

"AMD Athlon™ 64 處理器
戰慄時空2官方指定最佳平台"

權威硬體網站處理器效能評比結論：

"AMD Athlon™ 64 處理器繼【毀滅戰士3】後
再次獲壓倒性勝利，成為史上最佳遊戲
戰慄時空2 官方指定最佳平台"



參考資料：
http://www.anandtech.com

AMD 資訊月天天抽

AMD酷炫機車、iPod、Shuttle XPC迷你準系統
Acer Ferrari筆記型電腦限量紀念機種



★ 抽獎辦法：

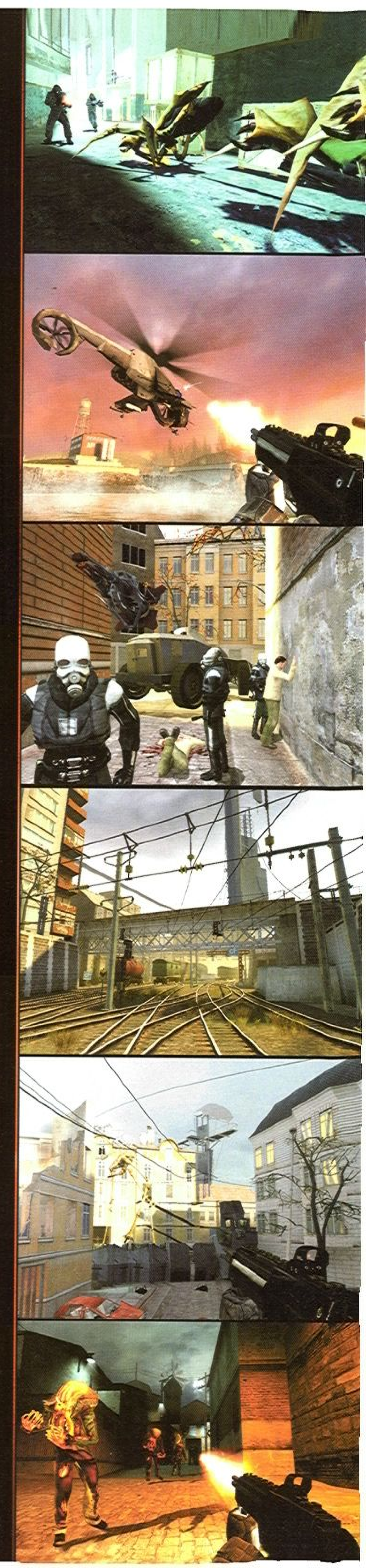
(1)12/4-12/12 持酷卡至2004資訊月AMD活動攤位投遞

(2)12/4-12/31寄至台北市104民權東路三段37號6樓
『AMD 資訊月天天抽活動小組』(以郵戳為憑)

(3)未中獎者可參與次場抽獎

★ 活動詳情 請洽 www.amd64.com.tw



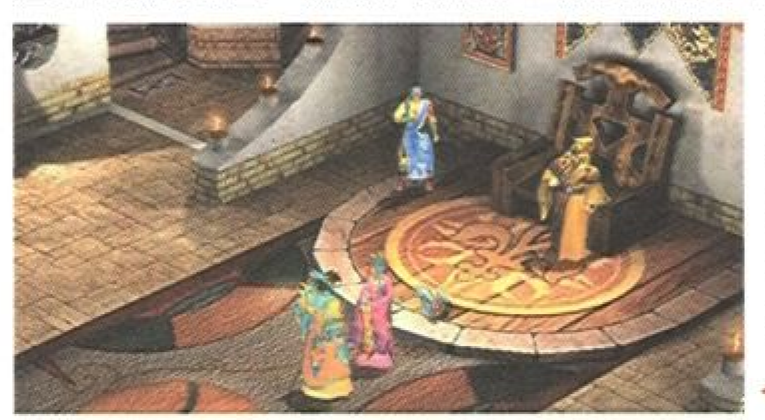



遊戲大排檔
online
歡樂拼圖
黃金城　實現你淘金的美夢
想要LV，想去澳珠三日遊，
想擁有黃金樸克牌嗎，快來遊戲大排檔
不用遊戲高手也能拿到喔！
全省7-ELEVEN 便利商店、
3C通路書局及各大電腦賣場
皆可買到新上市的實現美夢包
趕快朝你的美夢出發吧！
Game shop
淘金試玩價 NT 49元
研發製作
VIEWORLD
觀天下軟體股份有限公司
經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司

哈單遊機戲館

故事背景

自從源朝建立以來，雖然一直採用皇族世襲制度，但總無法維持永久和平。為了避免戰亂再發生，而有了對繼承皇族資格男子審查的辦法，也就是所謂的「皇族試煉」！二太子李鷂便是按照此慣例，在年滿二十歲後，踏上了歷練路程，揭開故事序幕。在試煉過程中，一段段神秘刺激且充滿驚奇的冒險接踵而來，但究竟所發生的一切是真實？還是夢幻？竟無人能知…。



◀源朝的故事就從莊嚴的皇宮這一幕開始！



▲明顯的晝夜變化更強化遊戲耐玩度！



▲回合制的戰鬥模式讓玩家可以充分思考戰略！



熱血王子的冒險歷程、縹緲夢幻的白衣仙女、瑰麗的魔法…深受玩家歡迎的奇幻類型遊戲，又有令人驚艷的年度話題鉅作—《新月劍痕》問世囉！無比細緻的緊湊劇情與策略十足的戰鬥模式，將挑戰玩家的想像極限！準備展開刺激的華麗冒險了嗎？敬請期待這異想的「源朝」世界吧！

GAME INFO

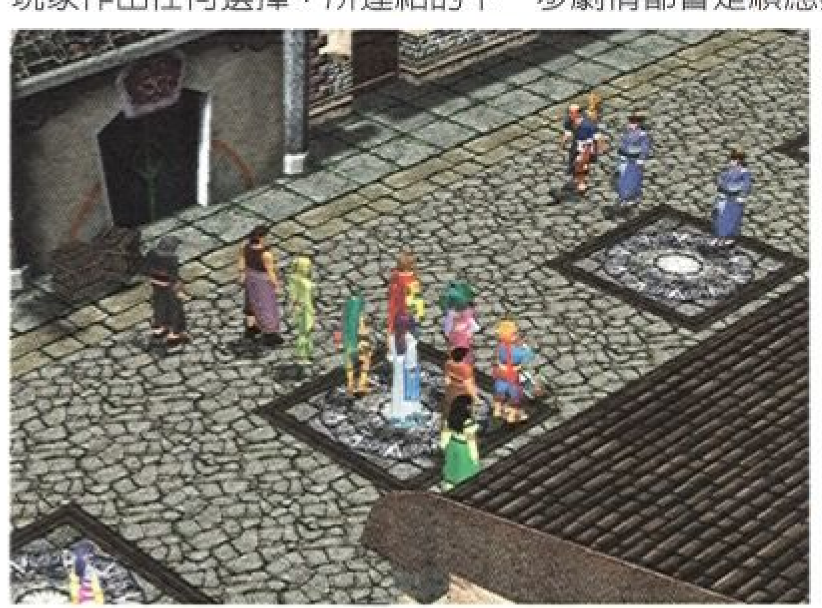
發行日期 未定

製作開發 智冠台北研發處
代理發行 智冠科技
遊戲售價 預定799元　語言版本 繁體中文
遊戲類型 角色扮演
適用平台 Wins 95/98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.soft-world.com.tw/

驚異的劇情轉折

遊戲中是一個以「靈力」為基礎架構的東方奇幻世界，藉由李鷂的歷練過程，帶領玩家完全融入這一個與現實完全不同的虛擬夢幻世界。在細緻的劇情舖陳中，還穿插了許多不同的選項與重大分歧，這些細微的不同選擇，都將會引導玩家走向截然不同的結局。所以遊戲也特別採用了獨特的平行劇情系統，來強化劇情的張力與深度。所謂的「平行劇情系統」，簡單的說就是劇情連貫的互相影響，不管玩家作出任何選擇，所連結的下一步劇情都會是順應其結果，而不是市面上常見的以單一既定結局生硬套用的模式。若是玩家還留意到一些在遊戲中隱約透露出的訊息，還將有機會一窺劇情中所沒有清楚交代的部分，體會猶如史詩一般細緻舖陳的感受。



◀談合？挑釁？每個抉擇都是影響結局的重大關鍵！

體驗行商樂趣

《新月劍痕》中有個有趣的設定，就是每個城鎮的物價都不一樣，甚至隨著時間變化也會有些微波動。一般遊戲中，若有這樣的設定，都只是提醒玩家要把裝備帶足，免得被無情的商人“坑”！但在源朝的世界裡，玩家反而可以藉由這個設定搬有運無，賺取差價來籌得優渥旅費，再配合殺價技能，更能獲得可觀的利潤！畢竟越到遊戲後段，隊員人數越多，這個功能除了讓玩家體會買賣的樂趣外，更能保證行程花費永無後顧之憂喔！



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PIII-800　＊記憶體　128MB　＊硬碟　3GB　＊光碟機　8XCD-ROM
＊顯示卡　支援DirectX之3D加速卡，內建32M以上　＊音效卡　相容DirectX

千變萬化的技能訓練

想要通過皇族認證，必須熟練幾項技能才行。遊戲中共有十八項技能設定，玩家必須向不同的 NPC 學習。所有技能都與戰鬥有直接或間接的關係，隨著不同技能熟練度的成長，還會有額外的招式或功用。除了李鷂本身外，一路上加入的夥伴也都有各種戰鬥技能等待玩家學習，讓玩家充分體會豐富多樣的招式技能！此外，還有釀酒、配藥、鑄劍、鍛造等物品組合的生活技能，玩家若忽略了修煉物品組合的技能，將會很難在源朝的世界中謀生。而透過這些組合技能學習，更有助玩家百分之百的融入這片天地之中。



▶技能熟練後，石破天驚的視覺震撼！

策略十足的互動

遊戲中的人物、動物、妖怪都具有抗性與攻擊性的分別，共分為水、火、地、風、光、暗、心、毒等項目。只要針對敵人的弱點攻擊，便能達到事半功倍的效果；玩家還可以李鷂為主來發動不同的陣型，以對付不同類型的敵人。而且，在《新月劍痕》中要處理的互動不僅止於敵人，征途上的隊員關係也必須要維持，隊員關係若良好，相互補血會有較好的效果；平時可藉由贈送同伴禮物，增加友好度，但若送錯禮物，就會有反效果。遊戲中不管是朋友或敵人，玩家都必需用心經營！



◀輕輕的一箭就致敵人於死地，全拜屬性相剋所賜！

角色介紹

李鷂

源朝的二太子，遊戲中的第一主角。活力十足且熱情充沛，不但沒有皇公貴族的驕氣，反而是個平易近人的熱血青年。也正因為他的善良，在冒險路上獲得許多夥伴協助，即使再大的困難也能輕易化解，完成最終使命。

李鳳儀

杏花村有名的酒舖女老闆，為了追尋過往的仇恨，與李鷂等人一起踏上旅程。貌美如花且具有男子般的灑脫氣度，但在姣好的外表與堅強的性格背後，似乎還藏有一些她不願觸及的過去…。

李延

熾天城城主之子，出外歷練人選之一，是李鷂的堂哥，對於通過皇族試煉與掌握帝權，有著很深的執著，是遊戲中重要的反派人物。

李屏兒

夢幻般的女子，自幼生長於海上孤島，加上天生雙目失明，更加深與人相處的距離感。而孤島上的生活，使她練就與動物通話的本事，在她身邊的白鷗便替代她的雙眼為她指路。

哈單機遊戲館

家所皆知的 大富翁人物

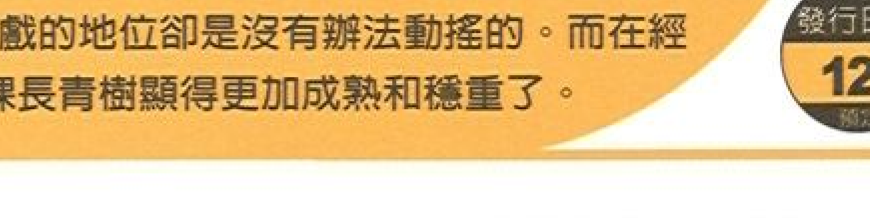
《大富翁 7 遊寶島》不像之前的作品會新增新人物，而是引用《大富翁 7》的原班人馬登場，對於這點玩家別失望，因為大宇將會針對已有的部分角色做出重大改進。況且老人物譜寫新故事，其實也是很不錯的。首先玩家對這些人物早已經熟悉，很容易上手；其次，新的故事也豐富了這些角色的經歷，讓他們的性格更加獨樹一格。從這一代開始，大老千和錢夫人會改由用粵語講話了，這就是豐富人物的一個例子。仔細想一下也對，他們兩個是道地的香港人，以前卻講著一口道地的普通話，多少有些說不過去。再說回到遊戲本身，我覺得這只是《大富翁》系列人物豐富化的一個開始，在以後《大富翁》系列的製作中，遊戲角色或許就不僅僅是年齡、愛好、描述等幾個設計全部搞定了。說不定以後我們還會看見阿土伯的草帽和忍太郎的忍者鏢呢～

金貝貝 阿土伯 錢夫人 大老千





▲ 大家熟悉的大富翁經典人物



十五年來，大宇資訊的招牌作品《大富翁》一直是陪伴玩家成長且是最受歡迎的遊戲系列之一，之所以深受觀迎是因為它輕鬆休閒的遊戲模式和百玩不厭的遊戲規則。即使至今網路遊戲稱霸，但是像《大富翁》這種經典單機遊戲的地位卻是沒有辦法動搖的。而在經歷了各代的蛻變之後，這棵長青樹顯得更加成熟和穩重了。

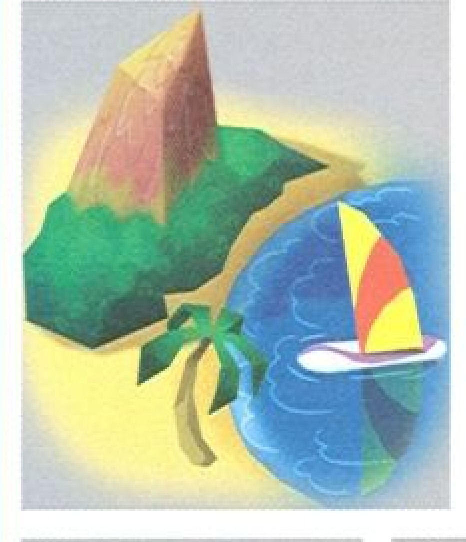
GAME INFO

發行日期 12月 預定

製作開發 大宇資訊
代理發行 大宇資訊
遊戲類型 益智
遊戲售價 660元 語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://rich.joypark.com.tw/

考查確實且細膩的 地點











▲ 大富翁七遊寶島收錄了寶島各地的美麗風景

一個吸引人的故事缺少不了吸引人的場景，這一點在本作中表現的尤為突出。由《大富翁 7 遊寶島》這個名字，便知這是一款以遊覽寶島為主題的遊戲。所以玩家們足不出戶，就可以將寶島臺灣最美麗的景色盡收眼底。遊戲中一共會有六個全新製作的場景登場，每個場景都是精挑細選，力求達到最好的配置。這六個地圖分別為臺灣島地圖、臺北地圖、基隆夜市地圖、花東地圖、高雄地圖、台中地圖。其中臺灣島地圖、臺北地圖屬於比較大的地圖，總格數都在 150 左右；基隆夜市地圖、花東地圖、高雄地圖和台中地圖屬於比較小的地圖，總格數都在 100 左右，台中地圖甚至只有 70 左右，可以稱得上是微型地圖了。在《大富翁 7 遊寶島》中最大的臺灣島地圖總格數也只有 160 左右，和《大富翁 7》總格數平均達到 220 相比，這一代地圖的大小是明顯變小了。另外，在遊戲中，每張地圖都有自己特殊的勝利條件，這也豐富了玩遊戲的方式，而不再是一切朝「錢」看，錢再多，沒有達到勝利目標也是無用。以下是各地圖的簡介與勝利條件。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PII-300 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 1.2G
＊顯示卡 支援DirectX 9.0的16MB以上顯示卡 ＊光碟機 8倍速光碟機 ＊音效卡 D支援Direct Sound的相容音效卡

台中



在限制時間內，佔領土地最多的玩家獲得勝利。台中被譽為臺灣最適合居住的城市，氣候溫和，環境優美，有著「寧靜之都」的美稱，繽紛林立的餐飲店，風情萬種的個性餐廳，渲染出臺中的溫柔浪漫。

臺灣島



在限制時間內，身上點數最多的玩家獲得勝利。富饒的寶島、傳說的仙境、俊秀的阿里山、美麗的日月潭，再再襯托出臺灣島獨有的秀麗風光。福爾摩沙—我們「美麗之島」。

高雄



在限制時間內，總資產最多的玩家獲得勝利。臺灣著名的港口城市，氣候嚴熱宛如置身在熱帶中。浪漫的旗津夜景，獨特的三輪車，以及城市光廊，更是將古老和現代完美結合，充分地呈現出高雄獨特的魅力。

花東



不限制時間，成為大富翁者獲得勝利。花蓮和台東的總稱，兼具山脈和海洋雙重觀光資源，處處風景秀麗，太魯閣的峽谷奇觀，秀姑巒溪的泛舟，岩岸的景觀奇特美景，都是臺灣自然風光的極致表現。

臺北



在限制時間內，蓋最多房屋的玩家獲得勝利。臺灣第一大城同時也是經濟文化中心，世界十大旅館之一的圓山飯店便是坐落於此。全世界最高的臺北101高樓更是象徵著臺北是個經濟蓬勃發展快速的印證。

基隆夜市



在限制時間內，蓋連鎖店最多的玩家獲得勝利。繁華的夜景，喧鬧的街道，以及親切的吆喝聲，品嘗著各式特色小吃，天下的美食，盡薈萃於此，這就是散發著誘惑香味的基隆夜市。

兩種模式更多樂趣

一個成功的故事背後必定有一個成功的模式支撐，《大富翁》這樣經典的系列當然也不例外。從最開始的回合制到後來的即時制，再到回合和即時並重，每一次轉型都很成功。當然在《大富翁7遊寶島》中，大宇資訊的製作人員也同樣再次地為大家精心打造了「單人闖關」和「多人遊戲」兩種模式。兩種遊戲模式會給你帶來不同的快樂，甚至可以說一款《大富翁》包含了兩個遊戲，絕對超值。



▲ 兩種模式，更多的遊戲方式。

單人闖關模式

這是很有挑戰性的一個遊戲模式。它依玩家所選擇角色來進行固定闖關地圖順序，每過一關，其他關卡會隨著遊戲的進程而打開。在這樣的遊戲模式下你可以體驗和如同 RPG 一樣的遊戲樂趣。而且不同的闖關順序和不同的過關條件結合，造就了多種多樣的變化。

多人遊戲模式

是非常自由的一個遊戲模式，玩家可任意選擇角色及想要的遊戲關卡並自設其勝利條件來進行遊戲。在這個模式下，你面對的將不再是固定不變的電腦AI，而是擁有智慧的人，以前用來陷害電腦的戰術，恐怕會被用到自己身上哦。不過能和其他的人一起玩《大富翁》，本身就是一件很愉快的事情，快叫你的家人一起來玩吧。

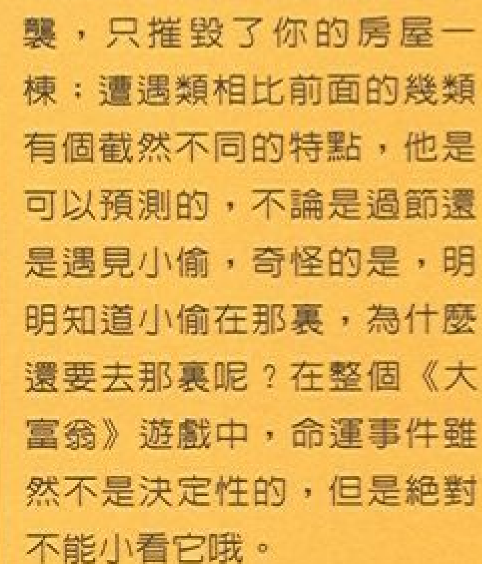


離奇事件層出不窮

一個離奇的故事少不了離奇的事件，像《大富翁7遊寶島》這樣遊覽一遍寶島就可以成為大富翁的故事更不例外。事件大體可以分為獎勵類、懲罰類、災禍類、災難類和遭遇類。獎勵類就是給錢給道具給點券；懲罰類就是針對獎勵類來設計的，那麼多的好處當然不是白來的，這裏就是償還的地方；災禍類則比懲罰類來的更徹底，不是住醫院就是住監獄；而災難類受影響的就不僅僅是自己了，或許外星人攻打地球造成一條道路房屋全毀，大家都不高興；或許颱風侵襲，只摧毀了你的房屋一棟；遭遇類相比前面的幾類有個截然不同的特點，他是可以預測的，不論是過節還是遇見小偷，奇怪的是，明明知道小偷在那裏，為什麼還要去那裏呢？在整個《大富翁》遊戲中，命運事件雖然不是決定性的，但是絕對不能小看它哦。









▲ 豐富的事件讓遊戲更刺激 ▶

花樣百出的道具

一個豐富的故事少不了豐富的道具，多達47種的卡片道具讓你眼花瞭亂，而且每一種道具有自己獨到的功用，只有懂得合理搭配這些道具才能算是一個《大富翁》高手。《大富翁7遊寶島》繼承了《大富翁7》的卡片系統，不需要打開道具欄，所有的卡片都會在螢幕下方嚴陣以待，只要滑鼠的一次點擊就能立刻祭出。值得留意的是卡片欄只有8個位置，也就是說無法累積到很多卡片，所以只能頻繁使用，不然多的可就得扔掉。另外，在這些卡片道具中還有很特殊的一類，就是許可證卡片，只有擁有了它們，才能在商業地產上建造商業建築。許可證卡片共有以下六種（另外尚有一個全新的卡片道具，也就是「除獸卡」。可用來對抗向你使用怪獸卡的玩家哦。）

研究所

玩家可以在這裏自己開發卡片道具，省時又省力，而且研究所等級越高，可以製造的道具就越好，頂級武器核子飛彈更是只有在五級的研究所裏才能製造出來。



公園

公園是公認休息娛樂的場所，他不會收取任何費用，是純粹的公益設施，因此所有的地主都不願意用自己的領土建設公園。那麼公益事業如何保證呢？有了這個公園卡，你就可以隨意將別人的商業建築改造為公園了，真是損人利己的卡片啊！



飯店

擁有它就可以建造飯店，這是一個不折不扣的奢侈場所，不但要向過路者收取高額的住宿費，還要強迫他進來留宿，這個所謂住宿，其實與關監獄是一樣的…。



電腦公司

電腦公司會不斷紀錄遊戲時間，本局比賽進行了多久它都心裏有數，當對手路過，就會向其收取相應的電腦使用費，時間越久，收費越高。遊戲後期這是很可怕的東西哦！



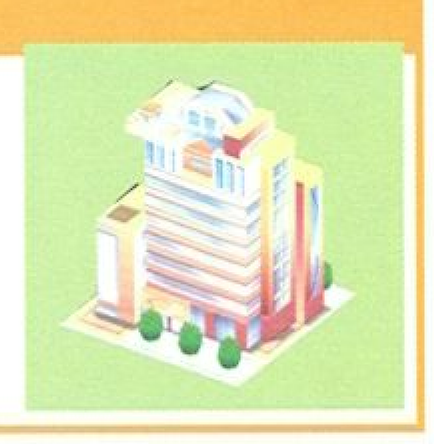
貿易中心

高額消費的場所，來到這裏的對手會被要求強制購物，花掉大筆銀子，當然這些購物費都會落入你的荷包。要注意這裏收取多少購物費是隨機的，靠轉動輪盤來決定。



房地產公司

對手經過房地產公司時，會被強制拆除一處房屋，房地產公司的級別越高，威力也就越大，是非常蠻橫的設施。當你到達自己的房地產公司時，還可以享受免費加蓋一處建築的服務。



詳細便利又無往不利的系統

一個耐人尋味的故事少不了耐人尋味的系統。《大富翁》系列的系統是從強手棋演化而來的，其遊戲性可以說非常的完美了，可是大宇資訊的製作人員卻一直精益求精，力求更上一層樓。在成功的推出了即時制的《大富翁5》之後，又在6代中完美的將即時和回合融合在一起，7代更可以稱為經典中的經典。那麼在《大富翁7遊寶島》中又將有怎麼樣的改進呢？讓我們一起來揭開這塊蓋在系統上面的面紗。

踩蛋系統

這是一個非常新穎的系統，絕對能夠給玩家帶來意外的驚喜。所謂「踩蛋」，具體一點說就是當玩家在地圖上踩到「踩蛋」的時候，就可以觸發出一個令人驚奇事件，也就是「變身」。變身成何方神聖是靠機率的，而變身後又該如何恢復原樣呢？就讓小編一併為大家解說吧！踩蛋是由破產的對手幻化而來的，會停在宣告破產時所在的地產格，所以可別踩得高興，要把踩蛋當借鏡，小心保護自己的荷包才是。



▲ 踩蛋



「？」說明系統

《大富翁》基本的操作只需要點滑鼠擲骰子就可以完成，而最複雜的操作也不過是一些小遊戲的對戰而已。但就是這樣，仍然會讓一些剛剛接觸遊戲的玩家暈頭轉向，於是「？」說明系統便因此產生了。簡單的說「？」說明系統就是一個查詢系統，在遊戲過程中，只要你有任何對於遊戲不清楚的地方，都可以盡情的詢問（但只限於視窗模式）。如果你十分討厭在玩遊戲的時候還要拿著說明書，那這個系統一定會是你最好的朋友。此系統看起來十分的簡單，用起來也十分順手，但是做起來可是不簡單，所以玩家們可得好好利用一番，才不致白費製作同仁的苦心喔。



▲ 簡單的小遊戲

變身機率與說明

	30%的機率瞬間變成一頭「粉紅豬」，對手不能對粉紅豬使用卡片（核彈、飛彈除外），自己也不能使用任何卡片。
	30%的機率變成一隻到處愛親人的「青蛙」，任何神仙都不能附身，必須等到有人與它站在同一地產格魔咒才會解除。
	30%的機率變成類似鹹蛋超人模樣的「無敵超人」，可以無敵10回合。
	10%的機率變成「姚仙史萊姆」，它可是跳躍前進的哦，而且可以在15回合內，反收對方的地租，就是當走到對方土地，變成對方交地租錢給玩家。

復原方法

粉紅豬：

10回合後，放屁後隨即還原成人物造型模樣。

青蛙：

與其他對手站在同一地產格時，親一下對手，一陣煙後隨即還原成人物造型模樣。

無敵超人：

10回合後，一陣煙後即還原成人物造型模樣。

姚仙史萊姆：

10回合後，一陣煙後即還原成人物造型模樣。



哈單遊機戲館

精采豐富的遊戲內容

還記得小時候玩過的紅白機遊戲「迷魂車」嗎？在千變萬化的地圖中，玩家駕駛著小車，要吃掉地圖中的所有旗子和金幣才可以過關！後頭有緊追不捨的敵車，駕駛技術超好，AI 又超高，每次都會抄近路追上玩家的小車，這時玩家就能噴出煙霧讓敵車陷入迷陣，好避免被敵車撞上的慘劇發生。另外，遊戲共有 100 關，隨著關卡數的增加，遊戲的困難度與物件也會相對增加！遊戲內還有各種不同的場景，春夏秋冬景致盡收眼底，讓玩家的眼睛在玩遊戲之餘，還可以享受具美感的風景！而遊戲音效也十分具有效果，例如，玩家吃到物件時，都會出現有趣的音效，讓遊戲的進行更添趣味！



完啦～前方有移動路障，▶這下糟了！



▲千變萬化的地圖，加上各式各樣的活潑物件，怎麼玩都不會膩耶！



▲看清楚走哪條走才正確

超級迷魂車 DizzyKart

80 年代風靡一時的紅白機遊戲「迷魂車」重出江湖！這款至今仍然在大型電玩中頻頻出現的遊戲，是每位玩家愛不釋手的小遊戲！經過重新美化後，整體場景及物件變得立體，並增加一些新元件，例如加速、緩慢、暫停、路障消失、移動陷阱等，讓遊戲更活潑！

GAME INFO

製作開發 達博
代理發行 智冠
遊戲售價 399 元
遊戲類型 益智　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

發行日期 未定

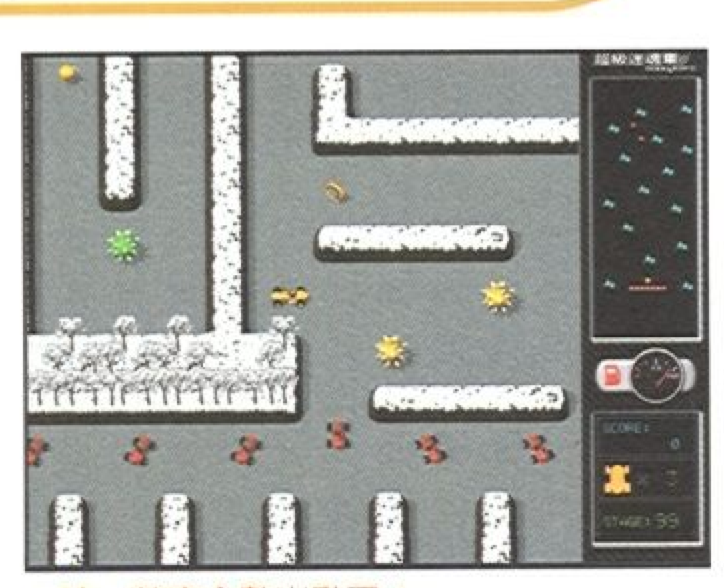
官方網址：http://www.soft-world.com.tw/

加分闖關 往前衝

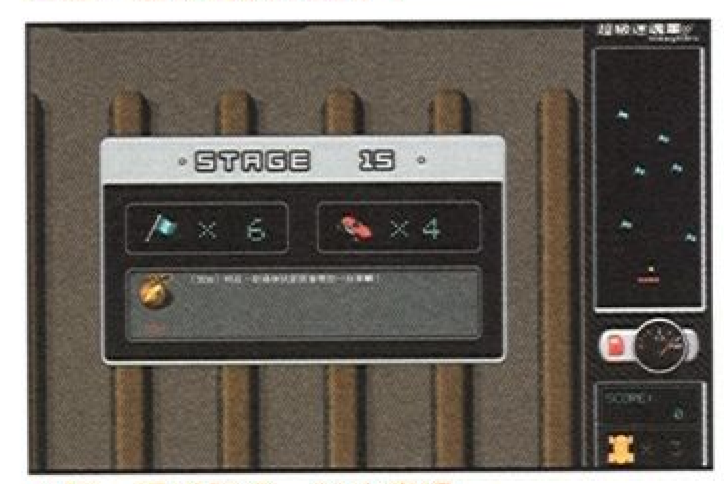
單單只是操作一輛小車，會不會有點膩呢？沒關係，遊戲中有個貼心的設計，就是每過 10 個關卡都會搭配一個加分關，讓玩家可以適時的變換遊戲模式，不至於老是在相同的模式下玩遊戲喔！加分關裡除了有一般的加分旗外，還有多到數不清的金幣，且玩家的小車此時也會是「加速狀態」，讓你充份享受疾速加分的快感！加分關裡，請玩家要特別注意小車的油量，雖然在加分關裡不會發生敵車追撞的事件，但如果小車沒油的話，加分關就會結束！所以為了有效率的利用時間，玩家要好好思考吃金幣的路線以避免走上重複的路，這樣才能在一定油量的時間內，吃到最多的金幣。



▶ 吃不完的金幣挖來呀～



▲哇，敵車全數出動了！



▲耶，這樣就多一台小車嚕～

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P3-500　＊記憶體 128MB　＊硬碟 55MB
＊顯示卡 DirectX8 以上　＊光碟機 4 倍速光碟機　＊音效卡 相容於 Directx8.1

有趣物件 玩法超多

新增加的物件，讓整體遊戲更豐富、有趣，包括了加速、緩慢、暫停、路障消失、移動陷阱、油箱、消失柱、爆炸球等等，各式各樣全新的活潑物件，讓玩家在進行遊戲時，有層出不窮的樂趣！現在就讓小編為大家介紹各式各樣的道具吧！


旗子
要吃掉所有旗子，才可以過關！


加分旗
吃到加分旗，可以得到加倍分數喔！

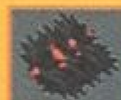


加速物品
速度加倍，衝阿！



油箱
沒油時可是會停住不動的喔！記得要隨時加滿油！


石塊
小心別撞到它，不要車子就爆炸了喔！


刺黎
阻礙物，老是擋在路口



減速
使敵車速度減慢


刺針球
會移動的路障



暫停
使敵車在一定時間內，停住不動，約 5 秒



加台
增加 1 台小車


神奇膠囊
吃下它，嘿嘿！會發生意想不到的事喔！


消失柱
時而出現，時而消失的障礙物

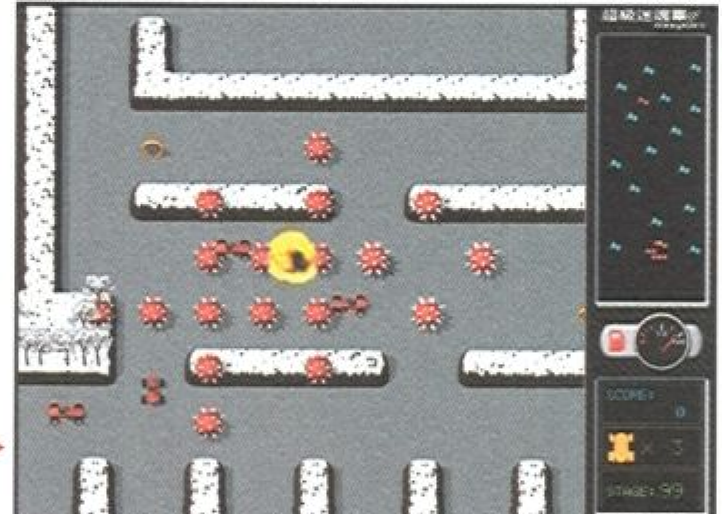
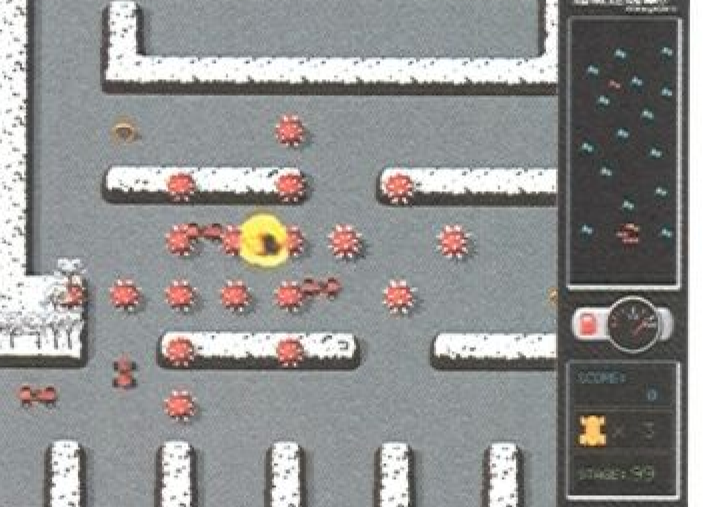

爆炸球
會成十字型散開的障礙物，玩家要特別小心阿！


路障失效旗
所有路障都阻礙不了玩家小車

貼心設計 好玩易上手

遊戲一開始的主選單內，還有多樣化的選項，以便讓玩家在遊戲時更得心應手！首先是關卡「難」、「易」的兩種選擇，自認是迷魂車高手的玩家，不妨直接試試「難」的關卡以挑戰自己的極限！而在遊戲設定選單裡，還可以選擇「自動轉彎」選項，讓玩家在操作時可以不用一直猛按上下左右鍵，不過要小心有時它會自動轉到別的方向，跟原本心裡預設的方向不同 @@ 。另外，在選單裡，玩家也可以選擇車子速度是正常或慢速。還有，偷偷告訴你，在主選單裡按下 Enter ，就可以輸入密技喔！



▲可惡的爆炸球突然炸開

在壯觀的情況▶下陣亡了…



◀我噴！我噴！我噴噴噴！嘿嘿～追不上了吧～

闖關首重 技巧與反應

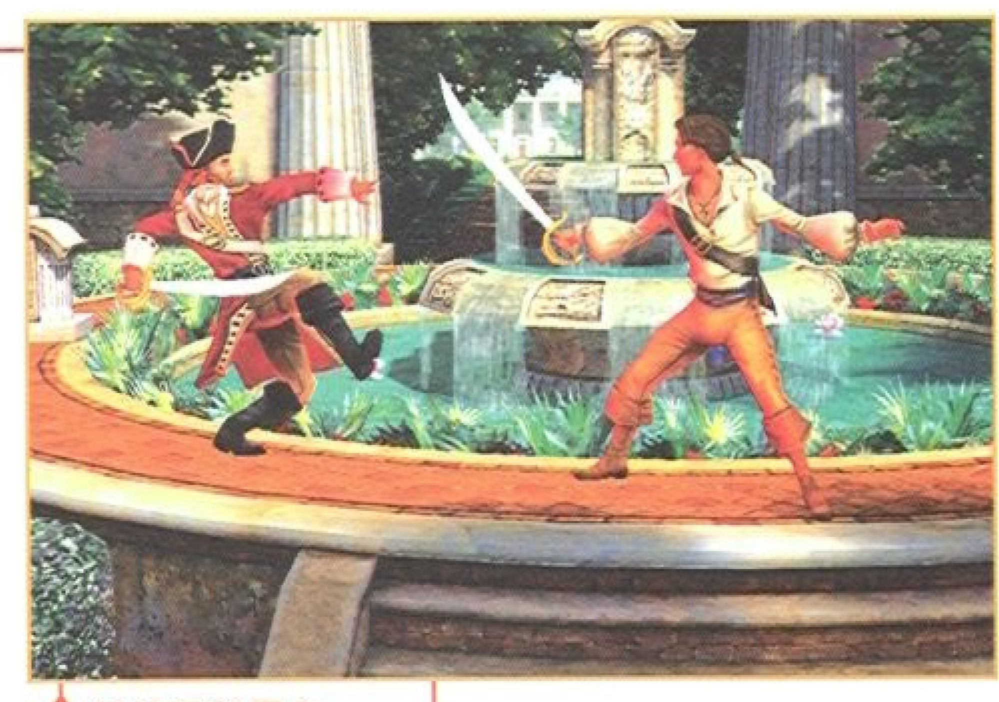
玩家們可別看這遊戲的操作方式簡單，其實要過關可是不容易的喔！遊戲進行中玩家不但要具備極佳的反應力，更要有快速判斷路線的智慧，不然可是會輕易的讓敵車追撞上。而在閃避敵車的同時，玩家可噴出煙霧以擾亂敵車，但是噴煙會讓油量減少，所以玩家可別一直噴煙，以免油量見底車身停擺，而眼見愛車被撞卻束手無策喔！玩家要記得在噴煙霧的同時，要一邊吃油箱，適時的加滿油，才可以駛向勝利之路！遊戲還能記錄分數的排行，好讓玩家比比看誰的分數高！



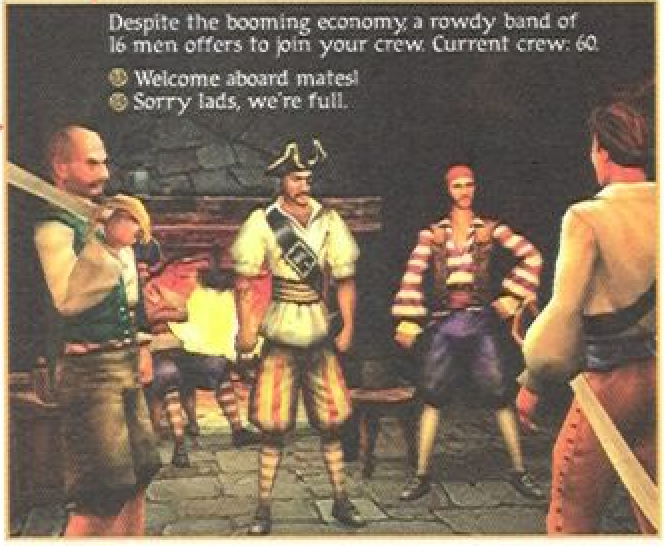
大家來比賽，▶看誰的分數高！

超高自由度遊戲設定

遊戲的自由度高到讓人不敢相信，玩家從創造人物開始就可以發現，你可以選擇角色的各種設定，最重要的是國家，由於當時的加勒比海被法國、英國、荷蘭、西班牙四大國家統治，玩家要選擇其中一個國家開始遊戲。當你創造好你的角色後，要做什麼呢？遊戲沒有主要的目標，你可以當一名海盜購買船隻在海上到處搶劫，也可以做一名小偷，或是一個無名小子在各大城鎮閒晃，除了你的自由「職業」之外，遊戲其他的設定更加自由，像是你能夠在街上搶奪物品、偷取東西，或是在大海上航行、攻擊其他船隻、到處進行貿易等，甚至是追求某些心儀的對象，當然每一種行動都會讓結局有所不同，這些關係著你的角色的未來。



想如何發展主角的人格完全由玩家決定



哈單機遊戲館

SID MEIER'S 大海盜

《Sid Meier's大海盜！》的主要故事設定在廣大的加勒比海當中，以往加勒比海一直是個有豐富資源、神秘而又充滿罪惡的地方，許多知名的海盜、官員，在這個海域的各大城鎮進行利益交換、搶奪等，而玩家扮演的就是在這個廣大海域中的一個小小平民，展開一段海上男孩的冒險。



GAME INFO

發行日期 11月16日 預定

製作開發 FIRAXIS GAMES
代理發行 ATARI
遊戲類型 冒險策略
遊戲售價 1080元 語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.atari.com/pirates/pirates/home.php?lg=1

踏上驚險的冒險旅途

大海盜的冒險地點可分為海上與陸上兩種，現在就讓小編詳細的為大家各別介紹吧！

加勒比海的冒險

身為加勒比海區域的一員，玩家所要做的就是購買船隻，遊戲裡共有20幾種以上的船隻可以購買，當你購買好船隻後，你會發現你沒有目標，別擔心，這時到處逛逛，你會發現有很多事情可以做，玩家在海上會遭遇很多其他的船隻，並可以和這些船隻貿易；也會發現許多海盜船，也免不了被這些海盜船攻擊，當然你也可以化身成海盜攻擊別人，不過這樣你就會變成海域討伐的對象。除了海上冒險，玩家也可以到處收集情報，舉例來說，像是海上冒險，就一定少不了寶藏的誘惑，你會在遊戲當中收集到不少寶藏的情報，在你掌握了許多正確的情報後，就可以出發去挖寶囉！



海域城鎮的冒險

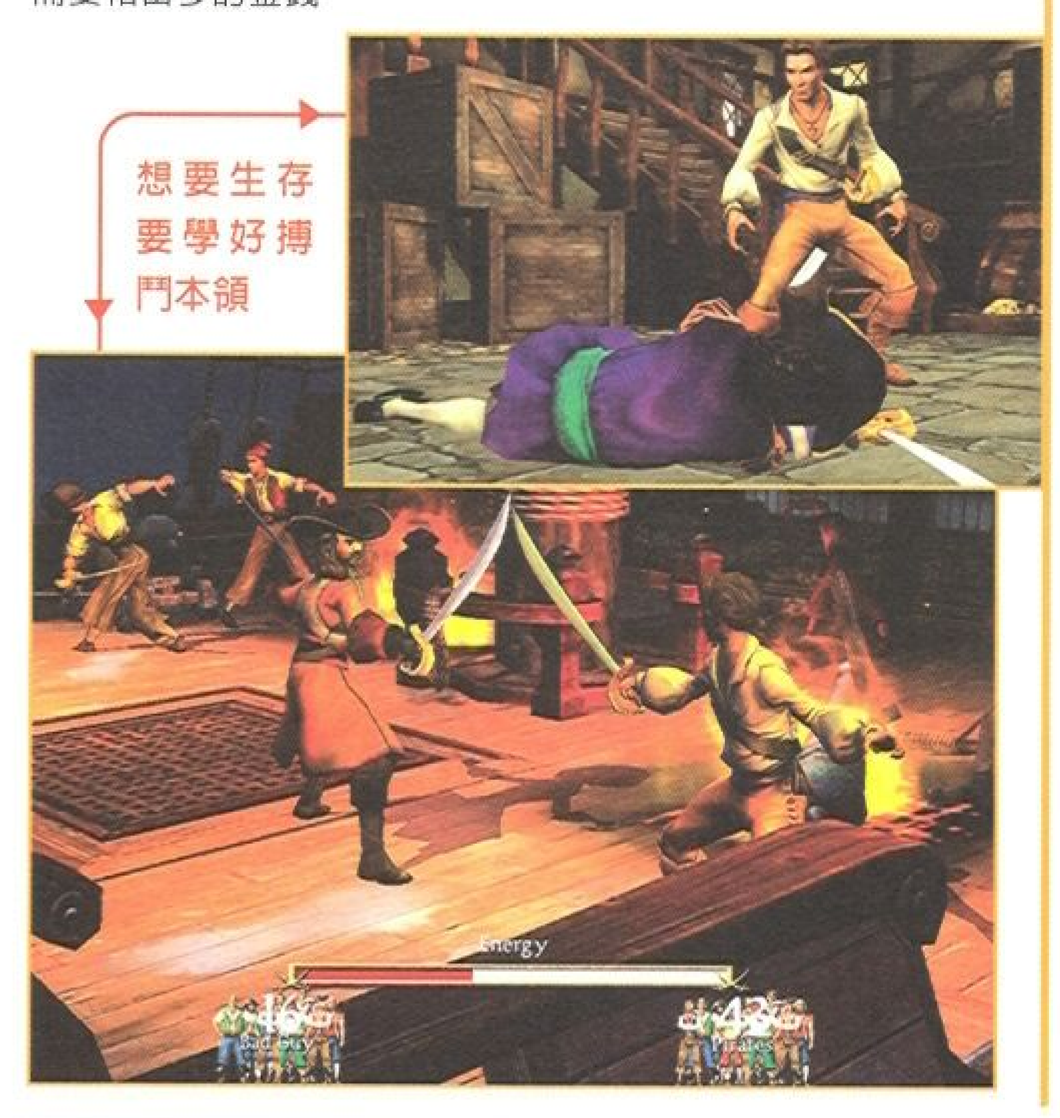
城鎮冒險是這款遊戲的重點，當玩家登陸之後，遊戲會變成完全不同的類型，像是動作遊戲一般，你可以在街上到處閒晃，購買物品，或是選在夜深人靜時去偷東西，如果玩家是通緝犯的話，街上可是有不少人或警察會攻擊玩家，這時玩家也可以攻擊他們，享受痛宰敵人的快感。當玩家認識了許多上流社會的人士後，還會有許多小遊戲在遊戲當中出現，像是如果你要追求心儀的對象時，可能就要去參加一些社交舞會，趁機邀請心儀對象跳舞，這時就要跟隨著節奏控制鍵盤按鈕，如果節拍猛錯的話，一直踩到對方的腳，可是會失去芳心的喔！



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P-1G ＊記憶體 256 MB ＊硬碟 1.2 G
＊顯示卡 DirectX 9.0b ＊光碟機 4倍速光碟機 ＊音效卡 相容DirectX 9.0b

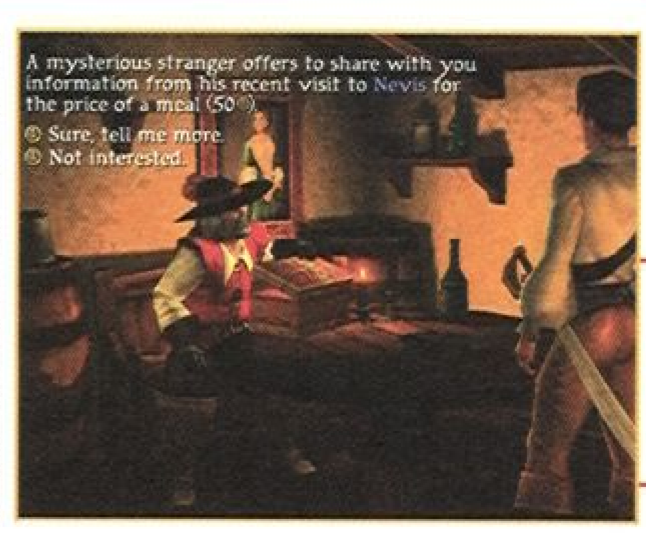
刺激的肉搏戰鬥

動作冒險的遊戲方式除了在街道上之外，在海上也會發生肉搏戰鬥，當玩家在進行海上追擊戰時，如果被海盜船追上，或是玩家追上其他的船隻，就會跳上對方或我方的船隻上，這時畫面馬上會變成動作遊戲方式，以類似格鬥畫面來進行遊戲，當然目的就是要殺光對方囉！說到肉搏戰鬥，玩家一定會想到「武器」，這點我們的製作神人「Sid Meier」也考慮到囉，玩家可以在靠岸或是貿易時，購買各種不一樣的武器給船員或是自己，甚至還有船隻的大砲等武器可以購買，當然這會需要相當多的金錢。



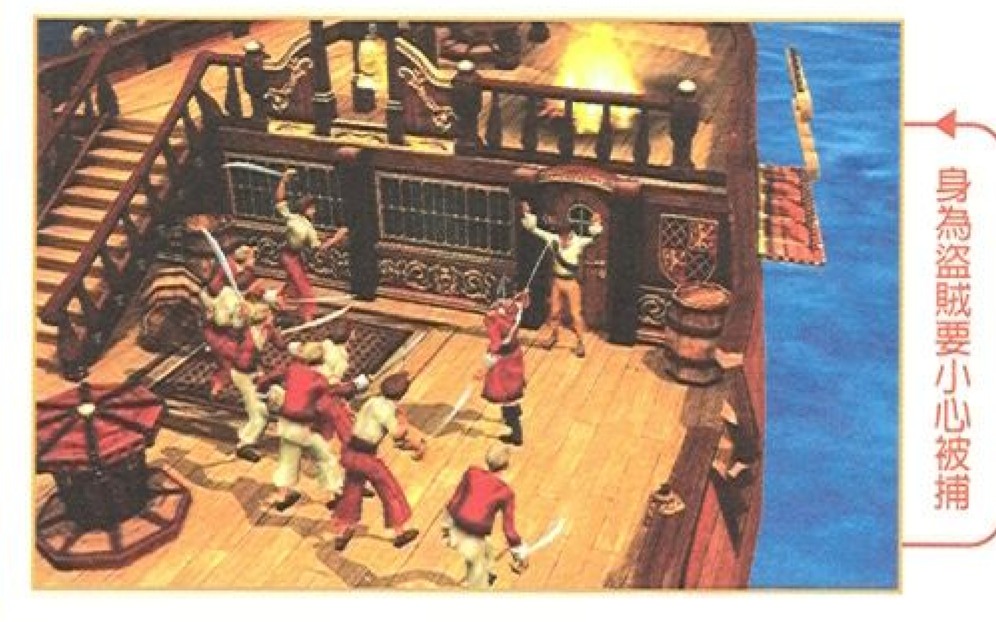
想要生存要學好搏鬥本領

提高你的名聲



接受任務

不論你是一名海盜或是英雄，在遊戲當中都會有聲譽的，如果你的名聲是相當好的，那麼許多地方的警局就會開始提供你任務，而任務也是依照你的名聲來配發，當你的聲譽越好，可以分配到的任務就越困難、獎金也越多，而名聲可以從任務、貿易、擊退敵軍來提昇，只要多做好事，你的名聲就會提高越快。但如果玩家的名聲是屬於聲名狼藉、無惡不做的海盜時，當然也會有名聲，只不過是通緝犯級的名聲罷了，這時你的敵人就會越來越多，不過因為你是盜賊的關係，你可以做的事和正義英雄是一樣多的，雖然不能到警局領取任務，但是卻可以到處搜括像是藝術品等，也可以到處搶劫擄掠，總而言之，兩種都有不一樣的「自由」方式。



身為盜賊要小心被捕

多人任務，同時進行

除了遊戲裡的主要任務和玩家任意進行的突發任務之外，在多人模式時，玩家還會發現新增多人進行的任務，這些任務是無法一個人達成的，必需多名玩家角色一起完成目標，除此之外，「Sid Meier」也想延續《Sid Meier’s大海盜！》的耐玩程度，除了多人任務，玩家還可以在網頁上下載更多的不同任務、道具、物品等等，讓遊戲的樂趣更多、更刺激。

而任務的主要目的除了賺錢、增加名聲之外，還可以讓玩家提昇許多技能，不論你選擇當一名海盜還是一名英雄，都會有不一樣的技能訓練，這些技能可以讓玩家的許多能力上升，像是動作戰鬥時的速度、攻擊力，或是海上船隻的駕駛能力等等，都各有不同，當然就要看玩家想要怎麼發展你的人物，以正確的提昇技能，否則當一名海盜，卻只會貿易技能就頭大囉！



發動海上戰爭

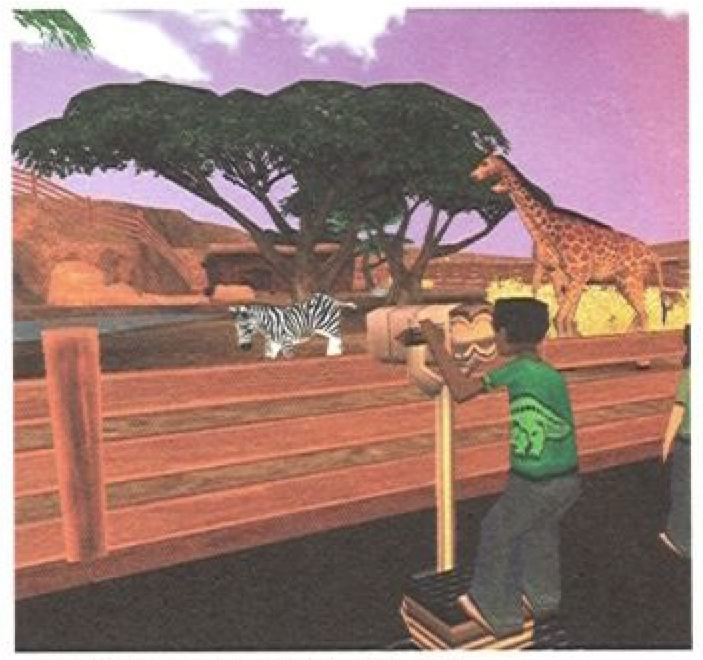
以海為主的遊戲

【建造另類的夢幻動物園】

《動物園大亨2》有超過300種建築物件，包括展覽材料、主題建築物、吸引遊客的有趣東西和玩具。建立一個展覽區能比以往更容易，藉由新的棲息地建造工具，允許玩家修造護城河、瀑布和更多。另外還有免費下載的內容，包括更多建築物件和動物增加品種來創造終極動物園，所有可用的更新將持續放在官網中，玩家可隨時上網下載喔！



◆遊戲中有動物百科讓玩家更了解動物的生活方式及需求，可說是育教於樂的一款遊戲。



◆動物園可是小朋友的最愛！





這次《動物園大亨 2》是採用全新3D引擎開發，並運用在遊戲中 30種獨特、珍貴的動物呈現上外，還能清楚的突顯出地表的形狀，甚至讓玩家可以拉近鏡頭更近的觀賞每個動物的細微動作。此外，也預告玩家此作中將包含 3種遊戲樣式，玩家可以自訂規則開發動物園，從中體驗享受操縱遊戲的每一個細節。

發行日期 12月10日 預定

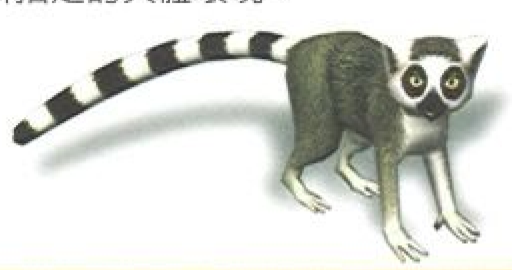
GAME INFO

製作開發 Microsoft
代理發行 Microsoft
遊戲類型 模擬
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/default.asp

生物群落筆刷

生物群落筆刷提供新展覽的最後接觸，可立即繪出不同的景觀，以創造自然沙漠、雨林、北極寒帶草原和沼澤地。採取推測方式找出植物選擇程序，並解開觀賞葉子安置的奧妙。當玩家使用生物群落筆刷工具時，祇要簡單刷一刷，即可讓地形填滿你所選擇展示的植被，迅速的創造草木茂盛的景觀環境。無論是非洲大草原、北極寒帶草原、熱帶雨林、沼澤地、或沙漠生物群落為根據的展覽，生物群落筆刷都提供玩家一個捷徑路線，去尋找和安置最佳的型式植物、樹、灌木、草、和岩石給所指定的具體環境。





◆使用生物群落筆刷可立即創造想要的景觀環境



◆選擇生物群落

棲息地編輯器

只要按滑鼠按鍵一下，玩家就可以掌握有反向剷、拖拉機、推土機、與其它陸地移動裝置的大權，以便快速的創造高山、縱谷、高原、和更多特殊的展示區。藉由棲息地編輯器工具，你能容易地作業地形創造瀑布、高起的步道、其它特色的水域，建立夢想中的動物園，不僅你的客人將愛上這些深奧微妙的環境，你的動物也會是如此。



◆想要什麼奇特的地形在這裡都可以實現！

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P-733　＊記憶體 256MB　＊硬碟 900 MB
＊顯示卡 16 MB 3D DirectX9.0　＊光碟機 8倍速光碟機　＊音效卡 未定

【與動物的親密接觸】

玩家現在能跨步進入自己的夢想動物園，藉由全新的Zootopia 功能和改進的3D 繪圖讓您直接體驗。您可經由動物園遊客視野模式，享受和遊客一起逛動物園的樂趣；或在動物園管理員模式下，體會面對面關懷、哺養和改進動物的幸福。另外，您還可使用照相獵奇視野模式，在行動中獵取動物的相片並建立相簿。



◆建立相本儲存甜美的回憶

遊客視野模式

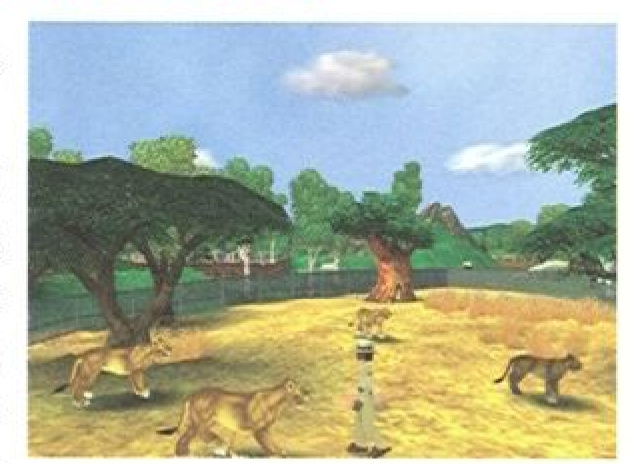
玩家可從高高在上的動物園創作者身分被解放下來，藉由遊客視野樣式，帶來另一種全新的體驗。玩家可以跟隨在遊客的後面，看見進行的展示，以另一種角度來觀賞自己創造的心血結晶，並充分思考，是否在整個視野欄位的設計，以及所展示的動物都已經提供給遊客視覺上最大的驚奇。玩家可利用遊客視野樣式，自行找出對遊客最有利的觀賞方法、角度及最佳效果。



◆逛逛自己的動物園，驗收一下自己的成果吧！

動物園管理員模式

當玩家準備進入管理員樣式當一位管理員，新的遊戲模式把你帶到圍牆和籬笆後面，去真實地動手關懷和哺養動物，並熟悉牠們生活的環境。動物園管理員模式是「動手實踐」，這絕不是開玩笑的，在此模式中，玩家必須要負責餵養食物和水給動物、清理垃圾箱、舀起成堆的動物排泄物…等。玩家將經由每日的挑戰和獎勵，讓自己和工作人員瞭解，如何使動物和客人保持愉快並讓動物園業績蒸蒸日上。



◆化身動物管理員勇闖獅籠



◆為自己的管理員樣子來張特寫

照相獵奇視野模式

藉由照相獵奇視野模式，當有蒼蠅飛過，玩家可即時擷取到它，不論是在混雜的大草原中，或是在一個熱帶雨林展示室中，你都可以輕鬆的按一個按鈕，拍下動物園中精彩的任何鏡頭。一旦拍下一或兩卷底片，你就能將喜愛的相片分別放入不同主題的冊頁和親友分享，或是開放和全世界的《動物園大亨 2》迷分享單張相片或整本相簿，甚至也可以把它放到線上進行「照相獵奇視野」挑戰，和其它玩家一較高下。



◆快把這些珍貴畫面截取下來吧！

【挑戰你的極限與應變能力】

在劇情和自由挑戰模式下，可允許玩家更深入遊戲，玩更有趣的遊戲劇情。玩家可接受額外的挑戰，例如護理一個動物恢復健康，任意挑戰會出現在玩家建築動物園期間所發生的事故，或接受與劇情有直接關係甚至是對映玩家目前遊戲進度的動態挑戰。想要擁有終極的動物園，須考量遊客和動物的平衡改變，這可是至高無上的原則，玩家並要考慮如何設計和建立他們的動物園，並確定他們的動物類型。《動物園大亨 2》的挑戰樣式，將測試玩家極限的技巧，不論是否用哄騙方式勉強大熊貓再生產，或建立一個「動物公寓住宅」在多元物種展覽區，或以小本經營預算裝備一個有收益的動物園，玩家將會使用到所有累積的動物園知識和技巧，去主宰在此樣式中的每一個獨特挑戰。



◆遊客的反應也是很重要的

魔戒中的特殊力量

邪惡勢力

在《中土戰爭》裡，運用「特殊力量」的時機與方式，可以決定戰爭的輸贏。若玩家扮演的是邪惡勢力，力量則源自於「魔戒」內涵的威力，「魔戒」的威力可以透過殺死敵方部隊，甚至是自己部隊的死亡而增強，隨著「魔戒」力量的不斷增長，玩家可以選擇想要使用的特殊力量，底下簡單介紹一兩種邪惡特殊力量的代表。在電影裡無所不在的「索倫的邪眼」，能像探照燈一般地窺視大地，除了可揭露該處的情況，還可以使被照到的部隊感到害怕，更可就地產生邪惡部隊。另外，扮演邪惡勢力的玩家還可以召喚「黑雨」，這種「黑雨」會使大陸陷入一片黑暗，所有在「黑雨」範圍內的部隊，會失去所有的加權，例如他們可能擁有的「領導能力」。結合上述的兩種力量，在攻擊正義勢力的堡壘時，由於正義勢力的加權被「黑雨」除去，加上「邪眼」不斷產生的增援部隊，可讓原本處於劣勢的戰役瞬間扭轉。


★駕御戒靈進攻正義堡壘


★用巨象攻城

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

魔戒 中土戰爭

中土戰爭即將展開…以新線影業改編自J.R.R.托爾金經典奇幻三部曲小說－魔戒，所推出的電影巨作為藍本，《魔戒：中土戰爭》這款即時策略遊戲，將栩栩如生地重現電影裡的中土世界和戰爭。而在這最後一篇系列報導裡，我們將介紹能夠扭轉戰局的關鍵要素：特殊力量與英雄角色。

發行日期 12月11日 預定

GAME INFO

製作開發 EA
代理發行 美商藝電
遊戲類型 即時戰略
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 Windows 2000/XP

官方網址：http://lotr.ea.com.tw/bfme/

正義勢力

正義勢力取得特殊力量的方式相當有趣：透過餵養邪惡勢力部隊提升「邪惡之星」的力量。當「邪惡之星」的力量越來越強大，正義勢力將可以呼叫各式各樣的特殊力量打擊敵人。其中威力最強大的要屬「老鷹」和「亡靈大軍」。「老鷹」可以摧毀敵方建築物、干擾敵人的行動，找到騎乘飛獸的戒靈並加以攻擊。此外，玩家可以召喚力量強大的「亡靈大軍」在戰場上快速掃蕩、破壞敵方建築物和敵方部隊，一旦「亡靈大軍」被召喚出來，可以瞬間扭轉戰況。




★老鷹可對抗騎乘飛獸的戒靈

★樹人英雄

SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU P4-1.3G *記憶體 256MB *硬碟 4GB *光碟機 8倍速光碟機 *音效卡 DirectX 9.0b 相容音效卡
*顯示卡 32MB 以上顯示記憶體及其顯示晶片為 NVIDIAR GeForce™ 2 GTS、ATIR Radeon™ 7500 或更高等級 DirectX 9.0b 相容顯示

魔戒的英雄角色

如果你曾經看過「魔戒三部曲」，你就會發現，英雄在中土世界裡扮演著非常重要的角色。所以，製作小組希望能讓玩家在遊戲裡自由地運用甘道夫、伊歐雯、亞拉岡、佛羅多，甚至是咕嚕等英雄角色。進行單機遊戲時，通常在關卡一開始，玩家便有可以操控的英雄；然而，若進行的是多人連線遊戲，玩家可以透過「城鎮中心」（這是城市的核心建築，如果這座建築物被摧毀，整座城市也就完蛋了）召喚甘道夫等英雄，或是當英雄陣亡時，可以用來使英雄復活（有點類似《魔獸爭霸3》的祭壇）。基本上，這款遊戲需要玩家召喚英雄，帶領士兵在戰場上奮勇殺敵，乍看遊戲畫面，你會以為這是一款RPG；不過，千萬別會錯意，這只不過是在RTS遊戲裡，加入了一點RPG的成分，例如英雄角色的升級。而遊戲中的英雄大部分都屬於正義勢力，想當然爾，邪惡勢力也有許多的英雄角色；其中最突出的代表非薩魯曼莫屬。由於薩魯曼和甘道夫都是法師，因此兩者能夠使用的力量差不多（薩魯曼是火系，甘道夫是冰系）。不過薩魯曼擁有一種特殊法力，可以驅使戰場上的敵方部隊為我方所操控。



★薩魯曼的火系攻擊

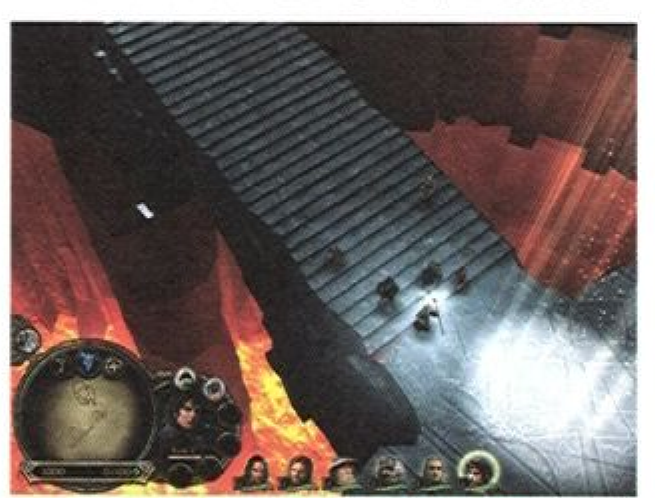


★甘道夫的冰系攻擊



多人遊戲裡的英雄

然而，在多人遊戲裡，戰爭並沒有故事和關卡作為前奏和鋪陳，因此製作小組採用了另一種方式加速提升英雄的能力：殺死的敵人越多，英雄會變得越強，並且可以取得新的能力。以佛羅多為例，由於他持有「魔戒」，因此可以戴上「魔戒」隱形，穿過重重的敵人抵達後方，不過，如同電影所描述的：戴上魔戒會引來邪眼的注意，過份使用會使佛羅多的位置暴露而遭敵人追殺。



★使用佛羅多可別一直戴魔戒

單機遊戲裡的英雄

在單機遊戲裡，英雄與故事主軸息息相關，而且決定玩家的遊戲方式。例如：在遊戲初期的「摩瑞亞礦坑」關卡中，玩家可以根據打算採用的戰術，培養喜愛的英雄能力。隨著遊戲的進行，關卡會變得越來越英雄導向，英雄也會變得越來越強。這裡以巨蜘蛛「屍羅」巢穴關卡為例，在關卡一開始，玩家必須控制山姆穿過層層蛛網，並且應付巨大的屍羅，進而找到佛羅多並拯救他。離開屍羅巢穴之後，整個場景瞬間寬闊起來，穿過橋樑來到廣闊的叢林，面對邪惡大軍。透過這種方式，不但可讓玩家在同一關卡中，享受英雄角色身邊發生的故事，還可體驗多層次的遊戲感受。



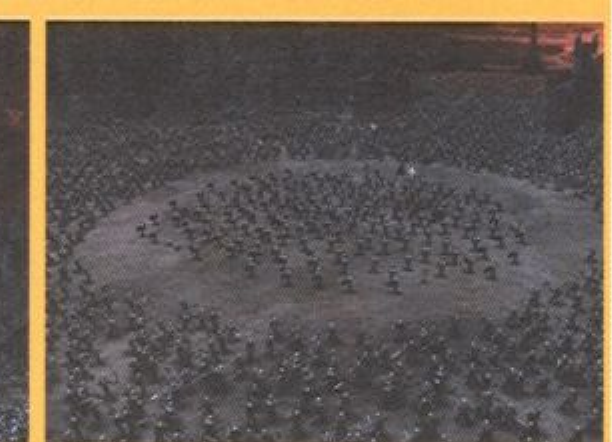
★魔戒遠征軍全員到齊

最真實的中土世界

無論玩家選擇指揮正義或邪惡的大軍，皆可完全控制電影三部曲裡所描述的史詩戰役。從指揮大軍在中土世界展開大戰，到控制你最喜愛的英雄人物和角色、管理資源和陣營部隊，中土世界生靈的命運掌握在你手裡。你所指揮的不再是面無表情的部隊，遊戲中的每個角色都會依據他們面臨的處境表現出即時的情緒－留意你的劍士因為面對食人怪而緊張的顫抖，或感受他們在慶祝艱苦戰鬥勝利時表現的喜悅。而《中土戰爭》最令人期待的地方，在於賦予玩家絕對的操控權，讓他們能夠改變原著小說裡的情況，看看有什麼不同的結果，因而帶來不可預測、刺激萬分的遊戲體驗。雖然所有一切都是依照電影的設定，但基於遊戲的需求還是做了許多的改變，讓玩家能夠真正地深入探索中土世界！





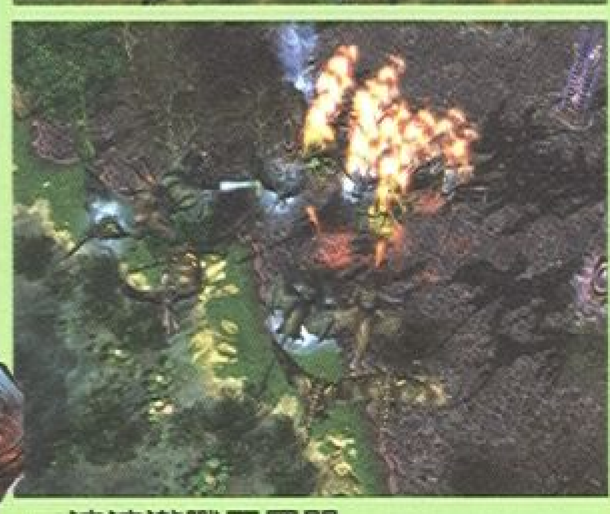


★讓你體驗電影般的震撼

奇幻的遊戲背景

《幻魔霸主》的故事背景與《魔戒：中土之戰》是非常相似，同是屬於奇幻風格類型的即時戰略遊戲。遊戲故事的基本架構是設定在一個名為「Exigo」的大陸上。人類與獸族世世代代以來一直和平相處，在這個共同建造的人獸大陸上營造了一個和平且繁榮的世界。但現在，人類和獸族卻將面臨著空前的威脅。一支號稱「墮落軍團」(The Fallen）的邪惡軍隊從地底甦醒了，它們出奇不意的襲擊大陸上的居民，人類與獸族都在毫無防備之下遭受到嚴重打擊。人類為了捍衛領土堅持與代表著墮落軍團一方的黑暗精靈進行著不懈的鬥爭，而獸人一族內部卻出現了分化，一部分偏向於聯合黑暗精靈打擊人類。而隨著「墮落軍團」的力量不斷擴張，黑暗精靈更希望能夠成為大陸的霸主。原本祥和的大陸卻因為邪惡和貪慾成為了戰爭之地。為了爭奪大陸上的領導權，人類、獸族、黑暗精靈形成三大對立陣營，彼此之間進行著永無休止的爭戰，「Exigo」大陸由此而陷入到無止境的戰亂之中。在這個衝突不斷的奇幻世界中，到底誰才是真命天子，誰才能夠一統「幻魔大陸」成為真正的霸主，完全在各位玩家的掌握之中。





一波波激戰正展開

幻魔霸主

ARMIES OF EXIGO

EA公司自去年解散旗下最出名的即時戰略遊戲開發小組「Westwood」以來，在RTS遊戲市場上一直保持低迷。面對業界新作不斷推出，EA除了加緊《魔戒：中土之戰》的製作之外，它們還看了Black Hole Games公司正在開發的最新3D實時戰略遊戲《幻魔霸主》。希望藉由這兩款奇幻風格的3D即時戰略遊戲重奪霸主地位。

發行日期 12月4日 預定

GAME INFO

製作開發 Black Hole Games
代理發行 美商藝電
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 未定　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows XP/Me/2000/98SE

官方網址：http://aox.ea.com.tw/index.asp

對立的三大陣營

在遊戲中玩家可分別選擇三大陣營進行遊戲，玩家們可以依據自己的偏好在「帝國(人類）陣營」，「獸人陣營」和「黑暗陣營」做出選擇。無論你選擇的是哪個種族，都必須收集資源、建造根據地，當自身的力量強大到一定程度以後，向敵對的另外兩方進行宣戰，最終目的都是為了統一整個幻魔大陸。這三種勢力的兵種都非常有特色，帝國軍裡有騎士、精靈、侏儒、巫師等，獸人軍裡有食人魔、妖精、魔鬼、半獸人等，而黑暗軍裡則有蟲子、黑暗妖精、墮落騎士等，每個勢力都有三個擁有特殊能力的英雄。人類一族將會在魔法方面強大許多；獸人部隊則擅長於快速的行動作戰；而對於充滿神秘色彩的「黑暗陣營」，它們將會在控制戰場環境方面有特殊技能。



三大對立陣營

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PIII-1.2 G　＊記憶體 512 MB　＊硬碟 500MB　＊音效卡 DirectX 9.0 相容音效卡
＊顯示卡 64MB NVIDIA GeForce 3、ATI Radeon 8500 或同等級 DirectX 9.0 相容顯示卡　＊光碟機 4X倍速光碟機

細緻的遊戲畫面

遊戲的畫面也是衆多玩家所關心的問題。此次，《幻魔霸主》採用了Black Hole自行研發的3D引擎，畫面表現效果十分驚人。如果從畫面風格上說，給人的感覺還是與EA公司正在開發中的另一款奇幻戰略大作《魔戒：中土之戰》有相似之處，特別是表現在魔法效果和特效粒子效果方面。遊戲中廣泛使用到的顆粒化效果，使得爆炸的牆壁和煙霧等都非常華麗。《幻魔霸主》在環境方面稍微豐富一點，有森林、荒地、雪地、洞穴等不少的場景。與同類RTS遊戲相比，《幻魔霸主》中物理技術表現得非常突出，場景的互動性極強。玩家在遊戲中可以充分利用環境場景的互動性，比如你可以將橋炸掉，摧毀大壩讓洪水淹沒地底世界，製造雪崩剿滅敵軍，從地面挖掘通往地底洞穴的渠道，或者讓地底岩漿噴湧而出。為了表現遊戲中壯闊的戰鬥場面，玩家在遊戲進行時允許同時操控超過200個以上的作戰單位同時進行戰爭，而且每個作戰單位與全3D的遊戲場景完全結合。每個戰爭場面都有細膩的視覺表現，加上各種炫目的光影魔法特效，讓該作在視覺效果方面十分突出。總之，遊戲戰爭的壯闊場面設計的合理得當，絲毫不遜色於時下的任何一款戰略遊戲。



細緻的畫面讓玩家有更高的享受





精練的操控介面

除了擁有出色的畫面，《幻魔霸主》的操作和控制介面也非常精練及易於操控。在遊戲中玩家可以根據自身需要將所有的操作菜單設置為顯示或者隱藏，在隱藏的狀態下僅留下讓你指揮單位作戰的鼠標。當然，傳統RTS遊戲的操作功能在本作中一樣也沒少，你可以進行作戰單位和資源的管理。在體現戰略為主的前提下，遊戲總體而言會避免繁瑣的微觀管理。對於操控超過200個單位的玩家來說，你無須注意到每個士兵的一舉一動，遊戲的操作系統是以小隊為單位的，你要指揮的只是這些小隊為單位組成的兵團，隊伍中的成員將會自動編成合理的陣型，而且由於人工智能化非常高，每個小作戰單位自己都會互相協調，例如騎士軍團一定會圍繞著魔法師，以強大的防禦力來保證整個作戰單位的力量平衡。與多數即時戰略遊戲一樣，遊戲中以點擊鼠標左鍵選擇操作戰鬥單位，然後以鼠標右鍵下達移動命令。可以看出遊戲中的單位群體智能很高，在大部隊進入狹窄地段是完全不會發生擁堵現象，並且依然會保持合理的陣型。





可操作多達200的戰鬥單位

刺激的多人對戰

《幻魔霸主》的主核心，並非網絡對戰，而是豐富的遊戲內涵加上精彩的3D畫面，在全新的3D引擎支持下，造就了遊戲畫面的高度出色。在大規模軍團混戰的場景上精彩表現，無疑使得《幻魔霸主》更為出色。對於單機玩家來說，這可是充滿樂趣和挑戰的遊戲旅程。此外，該作也將會支持四種多人連線模式，分別是混戰模式、競技場模式、任務模式和自由模式，並支持八名玩家同時通過網絡連機。目前，Black Hole Games小組正在不斷為遊戲中加入新要素，本作預定於今年11月發售。這款超華麗的奇幻類型戰略巨作將在2004年底全面震撼遊戲市場。





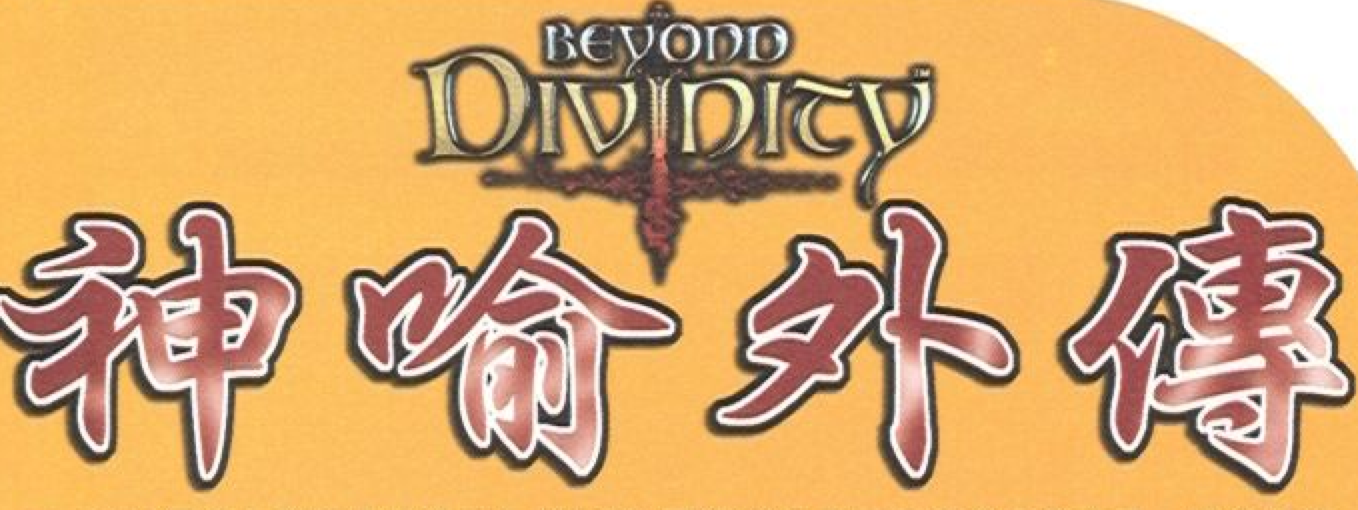
多人連線對戰也會有不同的刺激感

落難的英雄

在《神喻外傳》中玩家將扮演一位落難的英雄，在除魔戰爭中屢立戰功的您卻在一次大戰中失手被擒。正當您在牢中長吁短嘆，認為大限將至之時，一位意想不到的救星─死亡騎士突然出現並將您從牢獄中解救了出來。不過故事並沒有就此結束，騎士告訴您由於遭到了惡魔山謬的詛咒，您的靈魂已經同他融合在了一起。從此你們兩人的生命將合而為一，如果其中一人不幸歸西的話，另一個也同樣難以倖免。毫無疑問，這種狀況是雙方都難以接受的，一向勢不兩立的對頭因此攜起手來，為了尋求解除詛咒的方法而奔忙。經過一段時間的探訪，你與你的「朋友」終於找到了解除咒語，令彼此得以解脫的方法：揭開遠古傳說中的秘密，成為能夠自由馳騁於各個空間的「裂縫操作者」。為此，你們開始了一次漫長而兇險的旅程。



炫麗的魔法



2002年度上市的幻想類RPG《神喻》不僅給沈寂已久的業界帶來了一股清新之風，也令遊戲的製作者Larian Studios聲名大振。正因如此，Larian Studios將自己的下一部作品由原先的《Rift Runner》更名為《神喻外傳》。這款新作的背景設定在《神喻》故事發生之後的20年，有全新的角色、宏大的情節、改進的設定，將完整呈現出遊戲細膩、壯闊而又引人入勝的劇情。

發行日期 12月 預定

GAME INFO

製作開發 Larian Studio
代理發行 英特衛
遊戲類型 RPG
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.beyond-divinity.com/

豐富的任務

雖然《神喻外傳》擁有非常明確的故事主線，但是製作者仍然為玩家準備了豐富多彩的分支任務和劇情，遊戲的最終結局也將根據玩家解決任務的方式而發生相應的變化。《神喻外傳》提供了一個完善的聲譽系統，遊戲中玩家的一言一行都會被記錄下來，而這些都將對遊戲進程產生影響。在遊戲世界中分佈著許多被稱為「戰場」的區域，玩家可以通過特殊的傳送門到達這些神秘的地方，在這裏有著大量隨機出現的任務和精彩刺激的戰鬥。您可以藉此提升角色的能力，尋得神兵利器，甚至學到一些罕有的技能。







風格與神喻類似，但角色、情節等，都有重大的更改與突破。



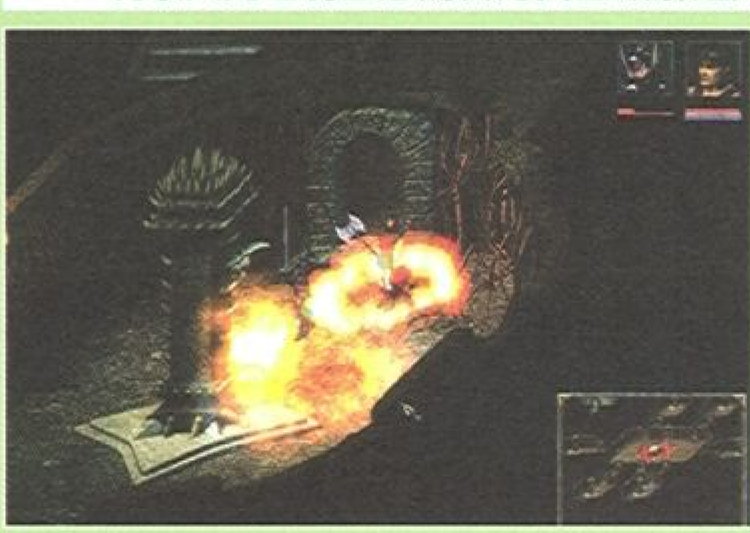
SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PIII -800　＊記憶體 256MB　＊硬碟 2GB
＊顯示卡 DirectX 8.1　＊光碟機 34倍速光碟機　＊音效卡 DirectX 8.1

奇異的同伴

在整個遊戲過程中，死亡騎士將一直陪伴在您的左右，他會不時提供玩家一些建議，其中有些能夠幫助您解決所面臨的難題，而另一些則可能將您引入歧途，如何取捨就取決於玩家的判斷能力了。雖然死亡騎士的言語粗魯，脾氣急躁，但這並不妨礙他成為一名精於近身作戰的優秀戰士。當然，由於你們的靈魂已經被禁錮在了一起。因此在戰鬥中玩家必須時刻顧及死亡騎士的安全，如果他不幸戰死的話遊戲同樣會結束。同前作相比，《神喻外傳》中的戰鬥將變得更富策略性，玩家需要同時控制自己和死亡騎士兩位角色。Larian Studios對戰鬥操控進行了一定程度的簡化，使得玩家能夠更加自如地控制各個角色。另外，暫停按鈕的地位也得到了提升，玩家必須根據戰局的發展隨時暫停遊戲以便對角色發佈新的指令。

▼ 玩家與死亡騎士必需合力找出破解詛咒的方法





完全中文化

按照英特衛以往中文化記錄的豐功偉蹟，細數「柏德之門系列」、「冰風之谷系列」、「魔法門之英雄無敵系列」，都是廣受玩家歡迎的中文化產品，不但找來對奇幻文學有專業研究的翻譯團隊作譯者，而且對於校對、測試之嚴謹，深為業界及玩家間津津樂道，而本次《神喻外傳》的翻譯，亦秉持一貫精神，將故事中深邃的劇情、充滿黑色幽默的對話都完全表現的淋漓盡致！另外，《神喻外傳》也沿用了《神喻》的遊戲引擎，製作者認為這種做法能夠使其將全部精力都放在了系統優化和情節編排上，為玩家帶來更加精彩的作品。當然大量的新特性也被加入了引擎之中：遊戲中的人物採用3D造型，使得他們的動作顯得更為逼真；整個世界的交互性也大為加強，玩家可以充分利用場景中的各種物體；最新的DX9技術也出現在了遊戲中，帶來了更為優秀的聲光效果。將為目前RPG缺乏名作的低靡景象，投下一枚強烈的震撼彈！

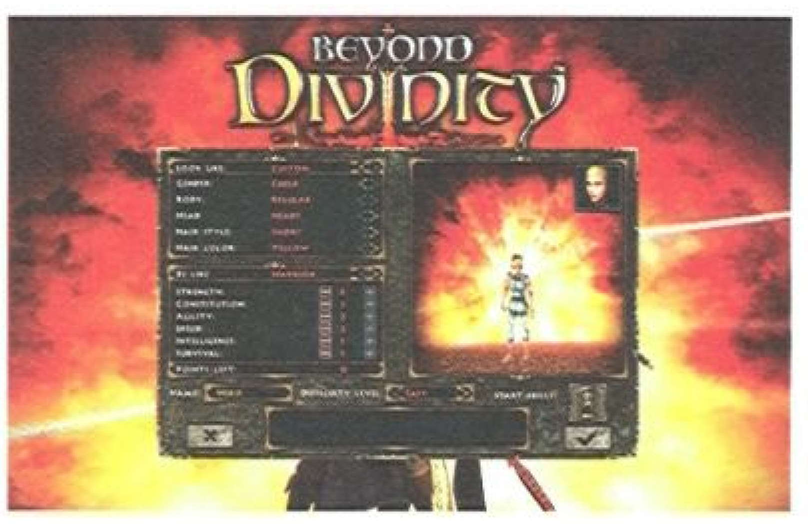




▲ 完全中文化的介面與內容，讓您玩遊戲無障礙！

自由的設定

在角色塑造方面《神喻外傳》賦予了玩家相當大的自由度，開始時你可以選擇扮演角色的性別、身體類型、面部特徵、髮色和膚色，玩家甚至能夠選擇使用一個孩子來進行遊戲。同前作有所不同的是，在遊戲中並沒有非常明顯的職業劃分，製作者將角色技能分為了「戰士」、「魔法師」和「生存者」三個派系，在遊戲過程中玩家可以從中選取相應技能進行修煉以提升角色的能力。





▲ 完全個人化的角色，讓你進行遊戲時更有身歷其境的感覺。

富貴人生



不同於一般大富翁在陸地上行走的單一模式，《富貴人生》 的遊戲場景是架構在美麗的夢幻之都中。遊戲場景涵蓋了陸海空等三界，主角們在進行時也會有行走、游泳、飛行等三種動態的表現。每天的日夜交替會有令人會心一笑的特殊音效。精緻的畫面表現、另人嘆為觀止的場景架構，相信會讓玩家們有著不同以往的夢幻之旅，隨著不同場景的變化，主角們展開屬於自己的富貴人生。

GAME INFO

製作開發 冠捷
代理發行 智冠
遊戲類型 益智
遊戲售價 450元　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows98/2000/XP

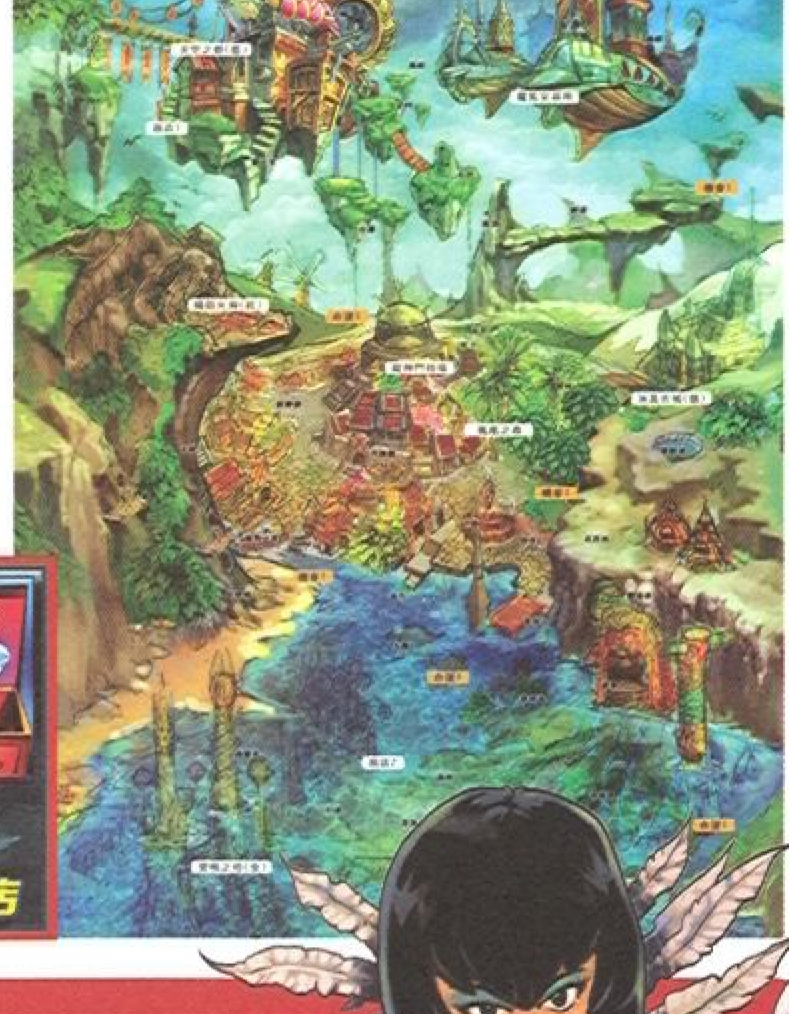
發行日期 12月 預定

官方網址：無

收集傳說中的七彩夢幻寶石 解救夢幻公主

在遊戲裡，你必須要選擇扮演其中的一位主角。既然是大富翁類型的遊戲，玩家免不了需要買地置產以累積資金。但在這迷人的夢幻之都中，除了與其他對手追逐金錢的數字遊戲外，更要緊的是早先收集到財富、健康、長壽、美麗、自由、快樂、幸福這七大夢幻寶石，解救被囚禁在大牢中的夢幻公主，讓夢幻之都回到以往的豐衣足食，達到富貴人生的境界。









各種不同的卡片道具以及NPC角色

在遊戲進行過程中，路上除了有傳統的命運、機會、商店、置產區等地點外，還有各式各樣的道具及NPC角色在路上等著你的來臨。不同的即時事件以及人物會為你在展開收集七彩寶石的旅途中有不一樣的精采體驗，豐富你的人生。相信會讓你有截然不同的遊戲體驗。







SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PIII-450　＊記憶體　128 MB　＊硬碟　2 GB
＊顯示卡　支援DirectX8.1以上　＊光碟機　4倍速CD-ROM　＊音效卡　Windows相容音效卡

MEN OF VALOR
勇者無懼：越戰

《勇者無懼：越戰》是一套以越戰為背景的動作射擊遊戲，製作小組2015工作室以製作屢獲大獎的遊戲「榮譽勳章」聞名，這次運用最新的Unreal引擎技術，讓玩家在高度擬真的東南亞熱帶叢林中，深入體驗這場現代史上最知名且最富爭議性的越戰戰役。





GAME INFO

製作開發 2015工作室
代理發行 利迪娜
遊戲類型 第一人稱射擊
遊戲售價 1290元　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：未定

劇情豐富 任務完整

玩家在遊戲中將扮演一名美國陸戰隊員，從早期戰事的展開到知名的春節戰役中，完成一項又一項的任務，並探索最為人們所熟知的越戰場景。玩家還必須率領並肩作戰的同袍弟兄們，在艱苦和困惑的環境中，在傳統美國價值早已不為人所稱頌的年代中，繼續捍衛英雄情操和愛國精神。另外，就像《榮譽勳章》一般，本款遊戲同樣也有各式各樣的劇本任務，而且更貼近史實。豐富的環境場景設定，玩家將會見到直升機盤旋攻擊，或叢林中緊湊肉搏戰，以及在狂熱守軍的奮力抵抗下，美軍悲壯的突擊行動。遊戲中玩家將以真正參與者的身份，隨著越戰中知名的4個行動13場重要戰鬥任務，來體驗美軍這場艱辛的戰役。



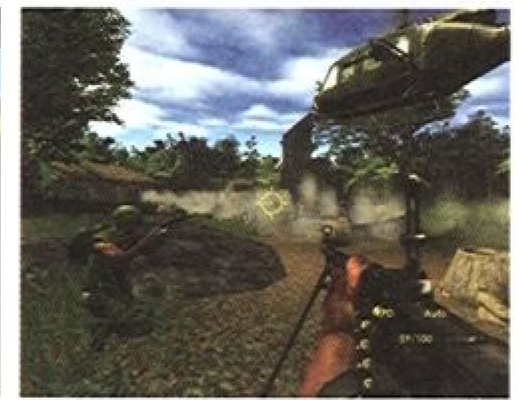


▲經典的越戰是在叢林密佈的地區進行。

AI卓越 武器精密

遊戲中玩家有機會在直升機上以機關槍掃射敵軍；駕駛渡船穿過佈滿越共的恐怖叢林；在複雜的地底隧道中殺出生路，甚至扮演哨兵角色，指示我方發動大規模轟炸行動。任務類型包括了搶救被俘虜的駕駛、偵查守衛、POW 救援以及摧毀敵軍基地等。而且無論是我方成員或是敵軍部隊，都會根據玩家的行動進行戰術上的變化。而一般的第一人稱射擊遊戲只會有zoom in的功能，頂多讓玩家更容易瞄準而已，並不會有太多幫助，而《勇者無懼：越戰》將zoom in的功能改進成貼腮，模擬真實射擊當中的動作，讓射擊更加精準也更逼真！全然不同於一般射擊遊戲中可靠運氣來殲滅敵人。而遊戲中的武器，包括了越戰當時美軍和越共所使用的的武器，不但數量高達12種以上而且各種武器的特性都表露無遺！





▲小心，敵人可不好對付！

自動存檔和損傷制度

《勇者無懼：越戰》採用新的損傷計算方式來反應真實世界戰爭，各種攻擊都將依照擊中部位的不同損傷不等的血量，而且玩家必須在受傷的同時，先包紮繃帶的方式止住血流，再搜索補給站少量的補血包，或利用搜索敵我倒下的士兵屍體來取得補血。另外，遊戲採自動存檔功能，讓玩家無法輕易過關且能體會到戰爭無法重來的現實！





◀別小看敵人，否則陣亡可就頭大了！

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　P4-1.3G　＊記憶體　256MB　＊硬碟　500MB　＊光碟機　4倍速光碟機
＊顯示卡　支援DirectX 9.0c的64 MB之3D 顯示卡　＊音效卡　相容DirectX的音效卡

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

波斯王子─侍魂無雙



《波斯王子：侍魂無雙》由ubi位於加拿大的Montreal製作小組操刀設計，遊戲風格與《時之砂》迥然不同，明亮乾淨的皇宮古城已離我們遠去，取而代之的是波濤洶湧的巨浪，顛簸的船隻，昏暗的墓穴以及永無止境的血腥戰鬥，《侍魂無雙》不再是一段浪漫感人的愛情故事，這次王子所要面對的，將是自己受到死神詛咒的命運。



GAME INFO

製作開發 Ubisoft
代理發行 松崗
遊戲售價 1180元
遊戲類型 動作　　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ME/2000/XP

穿梭時空 逃離死神

儘管在《時之砂》中王子成功阻止了災難的發生，但他改變歷史的做法也遷怒了眾神，眾神將以迅速的縮短王子的生命作為懲罰的代價，而唯一的解救方法，便是遠渡重洋到遠方的小島上，去尋找時之砂的創造者，時間女皇。王子義無返顧的踏上了遠航的旅途，而且即使他能成功的在航海途中倖存下來，真正的冒險也才剛剛開始！在《時之砂》中那把可以控制時間的匕首將在《侍魂無雙》中繼續出現，因此那也意味著玩家將在過去與現實之間來回穿梭，而且如果玩家改變了過去時間的事物，那麼現實也會產生了變化，而有些謎題就是藉由這樣的改變才能得到解答。


▶陰暗的色調

高難度 戰鬥技巧



在作戰系統方面，ubi聽取了一些玩家的意見，在新作中改進了「自由戰鬥系統」，玩家將不再只是面對沉悶的單個戰鬥，更多時候敵人將會三五成群的一擁而上，而戰鬥時玩家可以使用手中的彎刀進行單個目標的鎖定攻擊，或是對一片區域一起砍去。同時王子的動作要素更加多樣化，他可以借助一根橫桿來一個360度的空翻，也能使出飛簷走壁的功夫直接落到敵人頭上，將對方的頭顱直接砍下，或是悄悄潛到敵人身後直接割喉，亦或是將其舉起投擲到前面的山崖之下。另外王子也能空手奪白刃，將對方的武器直接搶奪過來據為己用，不過大多數時候對方的武器在幾次折騰之後會斷為兩截，只有那些傳奇式的隱藏武器沒有這樣的限制。





女角色 首次曝光

《波斯王子：侍魂無雙》遊戲共有3 位女性角色，分別為 Kaileena 、Shahdee以及時之女皇。這次，前兩位女角色在遊戲中的形象首次曝光啦！

Kaileena



當王子第一次遇到Kaileena時，她祇是時之女皇手下一名無助的女僕。王子將Kaileena從Shahdee的身邊救出。為了報答王子對她的恩情，Kaileena告訴王子如何抵達城堡的中心地帶以及如何阻止時之砂產生的惡果。

Shahdee



作為時之女皇的忠實部下，Shahdee受命阻止王子登陸時之島。她將盡其所能追殺王子，因為她很清楚，如果她不能消滅掉王子，她自己就會被殘忍的時之女皇處死。

官方網址：http://www.princeofpersiagame.com

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PIII-1G　＊記憶體　256MB　＊硬碟　500MB　＊光碟機　8倍速光碟機
＊顯示卡　相容於Direct 3D 64MB以上之3D加速顯示卡　＊音效卡　100%相容於DirectX 8.1之音效卡

決勝時刻
聯合行動



去年年底，Activision推出了《決勝時刻》（Call of Duty）這款以二戰為背景的第一人稱射擊遊戲，在Infinity Ward的操刀之下，這款遊戲在當時的表現可以說是十分傑出，國內外媒體皆給予其極高的評價，值得一提的是遊戲中表現突出且真實的音效，至今仍鮮有遊戲能出其右。而Activision則在日前宣布，將在今年秋季發行其資料片《決勝時刻：聯合行動》。



發行日期 11月20日

官方網址：http://www.callofduty.com/

GAME INFO

製作開發 Activision
代理發行 松崗
遊戲售價 1080元　語言版本 中文
遊戲類型 第一人稱射擊
適用平台 Wins 95/98/ME/2000/XP

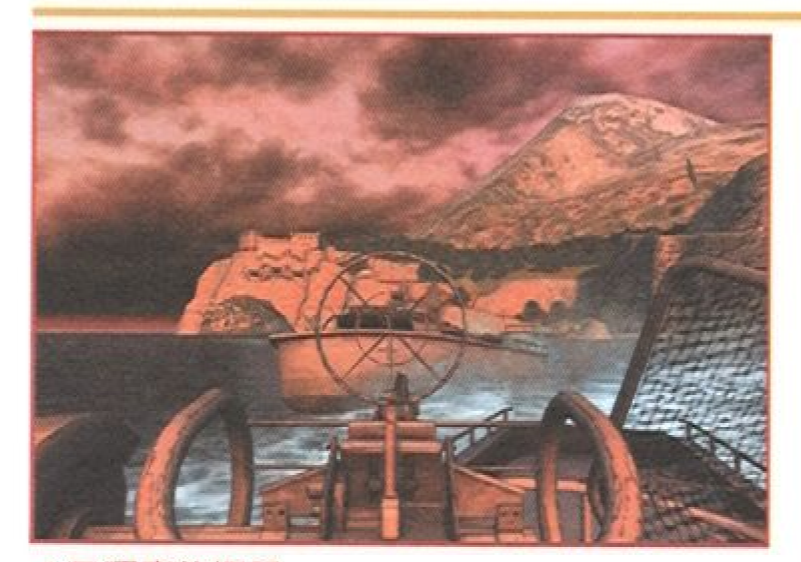
刺激壯觀的三大戰役

《聯合行動》主要是以二戰時期的三大戰役為題材來進行的。參戰國家有英國、蘇聯和美國，這些戰役是相互連貫的。這三大戰役分別是阿登戰役，庫爾斯克戰役和西西裏島登陸。阿登戰役是從東、西、南三面向德國進攻，德國為扭轉這個局面，希特勒決定集中兵力在西線發動阿登反擊戰，企圖奪回主動權。庫爾斯克戰役發生在1943年7月，希特勒為了重新奪回東部戰線的主導權，在庫爾斯克戰線發動了代號為「堡壘」的作戰。在這次戰役中爆發了史上規模最大的一場坦克戰。西西裏島登陸是盟軍為了迫使義大利結束戰爭，發動了代號為「愛斯基摩人」的西西裏島登陸作戰，盟軍和德意軍都在這次戰役中先後發動了大規模的空襲，這場戰爭中可是有打不完的戰鬥機。



◀▲▼刺激的空戰





▲▼逼真的場景



逼真細緻的場面

新作增添了大量新式武器，比如玩家感興趣的兩種新型坦克，造型奇特的地面作戰武器。這些武器進一步接近真實，會使得整個戰爭場面更加逼真。而本作更使用《Quake III》引擎增加了新的粒子系統，將會使得天氣變化、煙霧升騰特別逼真和自然。當黑夜來臨時，德國人會警惕空襲，這時候機群會被高射炮彈爆炸的層層煙霧所包圍。另外，遊戲裏的車輛將分為三類，其中第一類是輕型吉普，有三個座位和一支機槍，吉普車裝甲雖然薄弱，不過速度快，行駛的同時還能夠向外射擊。第二類是重型坦克，它擁有強大的火力，僅能由一人控制，它的威力相當巨大。最後一類是輕型坦克，可由兩個人作業，擁有火炮和機槍，靈活的火力和裝甲對步兵構成極大的殺傷力。這一切的一切都是為了讓您體驗更真實的戰役。



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PIII-800　＊記憶體 256MB　＊硬碟 1 GB
＊顯示卡 32 MB以上3D顯示卡　＊光碟機 8倍速光碟機　＊音效卡 相容於DirectX 8

轉生的前置任務

轉生可不是隨便就能轉的啊，既然玩家需要透過仙界的力量來轉生，在轉生之前，玩家可得向仙界證明自己的實力才行，並且一步步與仙界打好關係。太白星君也會釋出各種任務給玩家們，能通過任務的人才具備轉生的資格。以下就讓我們看看轉生之前必須通過哪些任務吧。


▲轉生後可選新造型

八大巨獸任務

想要轉生的玩家，必須先具備打倒八大巨獸的實力才行，所謂八大巨獸任務也就是之前的四個盤古巨獸任務與四個蒼穹巨獸任務。相信之前玩家們為了拿到能力點數，大多已經解過了吧。還沒解過的玩家們在得到情報後可要第一時間趕快去解啊！





《吞食天地》的最新資料片《轉生萬萬歲》之中，在上期為玩家們公佈了新場景與部分新技能之後，相信許多玩家想知道關於轉生的更多情報吧。本期小編特地為玩家們打聽了，該到哪裡去轉生的方法。轉生後使用的馬車也公佈了更多的功能。想比別人早一步轉生的玩家們可別錯過囉。

GAME INFO

發行日期 11月25日 預定

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上 RPG
遊戲售價 不一　語言版本 繁體中文
適用平台 Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://ts.chinesegamer.net/

神秘的侵入者

在通過八大巨獸任務後與仙界祭壇上的太白星君交談，太白星君發現原來玩家具有收伏盤古巨獸與蒼穹巨獸的實力，因此有事想拜託玩家幫忙。由於天脈的變故，而讓仙界通道產生了錯誤的間隙，原本只有人間之人可以通往仙界的通道，成了魔界入侵仙界的便捷管道。太白星君感受到負責維繫仙界平衡的歲星、太白、熒惑和辰星四域，彷彿悄悄受到入侵仙界的邪魔所影響，因此希望玩家能前往探查。太白星君話一說完，便在玩家身上施了一道法術，只要玩家照著東西南北的方位，前往歲星、太白、熒惑和辰星四域，若真有藏匿邪靈都將會無所遁形。完成交辦的事之後，將在四域發生的狀況告知太白星君後，就能達成任務。

蟠桃延壽

玩家到靈虛山道會見到人虎仙想殘殺仙童，在情況危急之下，玩家毫不考慮便出手搭救仙童。雖然順利擊敗人虎仙，但仙童由於受到人虎仙重創，當場昏厥了過去。因為人虎仙先前的攻擊，早就將仙童的元靈打得破碎不堪，隨時都有可能散失於天地間。玩家需要到蟠桃園摘取蟠桃，用蟠桃讓仙童元靈不再繼續慢慢的消逝。為了拯救仙童，玩家來到了蟠桃園。才剛進入蟠桃園，就看到園裡有顆成熟的蟠桃掛在樹梢上，玩家心中一喜，便趕忙要將蟠桃摘下帶回，沒想到守護蟠桃園的仙女，雲霓一揮，作勢要將玩家拿下嚴懲，雙方一言不合便打了起來。打敗守園仙女後，王母娘娘突然現身制止了雙方的惡鬥，娘娘在問明了玩家來意之後，便送給玩家一顆蟠桃，讓玩家帶回給仙童服用。玩家拿著蟠桃返回靈虛山山頂小屋，將蟠桃交給老仙婆後，便能完成蟠桃延壽的任務。



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PII-400　＊記憶體 128MB　＊硬碟 750MB
＊顯示卡 支援DirectX顯示卡　＊光碟機 8XCD-ROM　＊音效卡 支援DirectX音效卡

瑤池求仙甲



再次探望仙童和老仙婆，見到服用過蟠桃的仙童依然臥病在床。向老仙婆問明原因之後，才知道仙童雖然吃下了西王母娘娘給的仙桃，讓元靈不再散去。可是由於仙童受傷過重，元靈雖已復原，但是缺少玄武仙甲來讓元靈穩定下來，如果沒有仙甲的幫助，就沒辦法看到以前那個活潑可愛的仙童了。玩家見婆婆如此擔憂，便決定要前往瑤池來求得仙甲，來讓仙童完全的康復。進入一如往常平靜的瑤池，玩家可找萬年龜仙詢問該如何才能找到玄武，以便向祂求得仙甲來治病。萬年龜仙卻說玄武目前潛藏於瑤池中修行，如果貿然侵擾祂，恐怕會得不償失。話雖如此，但由於救人之事急迫，玩家也顧不得危險，便向瑤池大喊而驚醒惱怒了玄武，殺機隨即而至。好不容易擊敗了玄武，也順利從祂身上取得了一小角的玄武仙甲。將玄武仙甲交給靈虛山山頂小屋的老仙婆，就能通過這個任務了。

以上四個任務，是轉生前向仙界證明自己實力的開端，想轉生的玩家務必要趕快通過喔。

轉生的交通工具

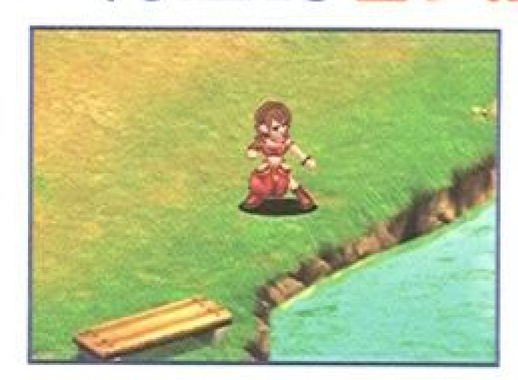
轉生的交通工具就是中國老祖先智慧下的產物，自古以來就廣泛運用在交通上的運輸工具－「馬車」，即將在資料片《轉生萬萬歲》中與各位玩家見面！至於這個馬車到了吞食之中，會加入什麼特殊的功能呢？首先馬車會聽從玩家的命令運送隊伍中的武將到客棧之中(或是從客棧中把武將接到玩家身邊)，有了這項功能真是非常的方便呢！玩家不用千里跋涉的往返客棧囉！其次當玩家擁有了馬車之後，馬車之中提供了兩個空位可以用來放置武將，也就是說加上玩家本身跟隨的四個武將，這樣玩家隊伍之中就有可以容納六名武將囉，對於喜歡蒐集武將的玩家來說真的可以說是一大福音呢！另外，當玩家通過層層考驗轉生成功之後，不但除了能力上有所變化之外，在外型上也會有一些地方不一樣喔！其中最大的不一樣就是頭髮的樣式囉，不管男生女生都會有更帥氣、更美麗的髮型可以選擇喔！



▲乘上馬車後可使用馬車功能

◀這只是其中一些髮型而已喔～

轉生的各式武具



西域舞孃裝：來自異國的美艷衣服，質地輕柔，由體態優美的女性穿著起來更顯撫媚。



西域盔甲：由異國傳入的厚重盔甲，只有最勇猛的男性才有辦法穿著它行動！



雙截棍：揮舞起來虎虎生風的強力武器，靈活運用之後可以殺人於無形！



判官筆：相傳為閻王殿中判官所使用的筆，大筆一揮就可定人生死…。



熊貓裝：非常可愛的衣服，穿起來可以變成國寶級的動物「熊貓」！！



鬼臉面具：不知道何人鍛造的面具，帶在臉上十分嚇人！



手爪：套在手上的大型爪子，猶如動物利爪般的鋒利，瞬間就可以撕裂敵人！



大弓：可以遠遠就射殺敵人的武器，在戰爭中相當的實用。

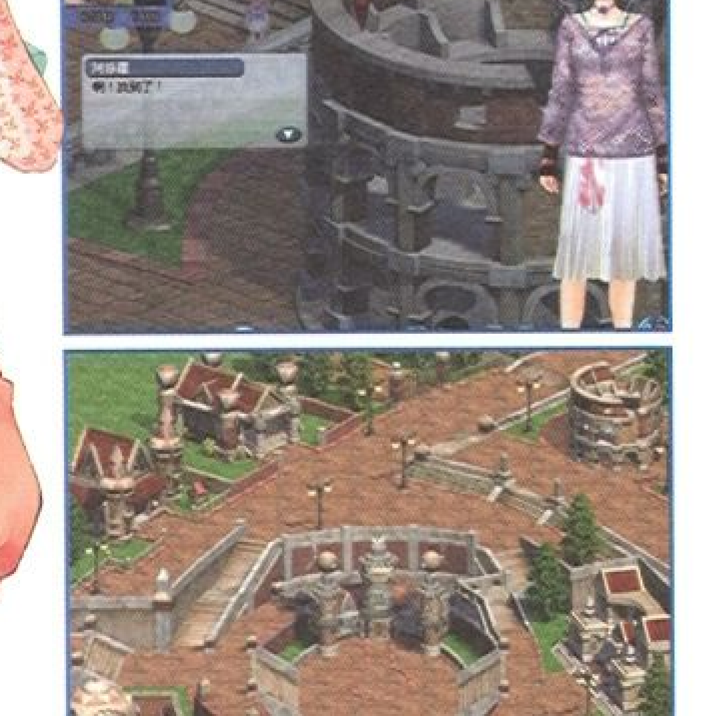
出發到 夢想工坊

想要學習職業的玩家們，起身前往夢想工坊吧！那麼，究竟要如何到夢想工坊呢？玩家只要到楓葉谷，從楓葉谷前往飛行島上，透過飛行島中的飛空艇傳送到夢想工坊，只要到達這裏，玩家就可以去尋找能夠讓玩家申請入學的key-man——爾東校長是也。









▲ 到了夢想工坊後，除了尋找校長外，不妨多繞一繞、看一看這美麗的景致。

戀愛盒子 online

love.chinesegamer.net

實現無限可能的夢想工坊

《夢想工坊》上市囉！這一次資料片有很多新奇的事物等著你呢！手腳太慢的話，在新的競技場及新的學習技能中，可是會輸人一大截哦。俗語說：輸人不輸陣、要贏在起跑點上——想必你一定聽了不下N次吧！既然如此，我們趕緊一起來熟悉《夢想工坊》新的學習規則吧！



GAME INFO

發行日期 已上市

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲售價 不一　　語言版本　繁體中文
遊戲類型 線上交友
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://love.chinesegamer.net/

尋找華麗與夢幻結合的 白日夢徽章

找到了校長之後，在和他對話的過程當中，玩家可以透過他了解關於學苑的事情，玩家可不要因為偷懶而不看唷，這可是關乎著玩家如何輕鬆學習的權益。在爾東校長對話當中，玩家選擇「我想申請入學」對話按鈕後，爾東校長便會說起關於戀人湖的故事，讓玩家重新回味一次《戀愛盒子》最初的故事結構。美麗的故事說完，校長就會請玩家接受入學考試，只要考試通過就可以順利申請入學。而這個考試，就是要請玩家在遊戲的下一個整點前，找到校長藏在夢想工坊某處的「白日夢徽章」，得到徽章後，玩家就可以向想要入學的學苑教授申請入學資格。那麼，「下一個整點」是什麼意思呢？意思就是說，當玩家是在遊戲時間八點接了校長的任務時，必須在九點前找到被藏起來的「白日夢徽章」，如此才算過關。



◀ 找到校長之後，點校長按左鍵後會出現對話框及選項，玩家可從這裏得到關於學苑的相關資訊。

★爾東校長提供的學苑相關資訊★

我想申請入學

條件	需要有白日夢徽章
相關內容	請在下一個整點前把藏在夢想工坊中某處的「白日夢徽章」找到就算完成入學考試。

我想轉學院

條件	一年只能轉學一次
相關內容	轉學院必需要放棄目前你已學得的所有能力，再重新來過喔！

我想聽夢想工坊的由來

條件	無
相關內容	傳說戀人湖的天使為了拯救即將乾枯的戀人湖而變成了戀愛盒子來到人間這件事情，我想你應該是知道的吧？

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PII-400　＊記憶體　128MB　＊硬碟　500MB
＊顯示卡　支援DirectX顯示卡　＊光碟機　8倍速以上光碟機　＊音效卡　支援DirectX音效卡

學苑名辭選項	名辭解釋
學院入學考試	『學院入學考試』就像是聯考一樣，用來決定你是否有進入本校的資格。
學院分發考試	當玩家取得了進入本校的資格後，就可以去找各個學院的教授參加『學院分發考試』。通過教授出題的『學院分發考試』後，就算是正式進入該學院就讀。
學院資格	通過教授的學院分發考試後，就算是正式取得該學院的『學院資格』。『學院資格』會影響玩家在夢想工坊中所學到的技能與基本能力，所以在選擇學院時要特別慎重。
學級認證	『學級認證』是用來測試玩家的能力，若通過了『學級認證』就代表玩家該學級已經畢業，可以再學習下一個學級的能力。
學院轉學	如果玩家後悔選擇原本的學苑，只要在還沒有取得該學院的「學級認證」之前去找校長，校長可以幫助玩家順利轉學苑。

向學苑教授申請入學！

通過了爾東校長的任務，玩家可以在地圖上看見四位教授的地理位置，每個教授所負責的學苑也各不相同，依喜好向該學苑教授申請入學資格。但是，可不要以為只要通過了校長的任務，就能夠輕鬆入學。在向教授申請入學的同時，教授們也會出考題，考考玩家們，玩家們先找相關的學苑教授選擇課程，就可以開始進行職業練等。

★學苑名稱與教授★

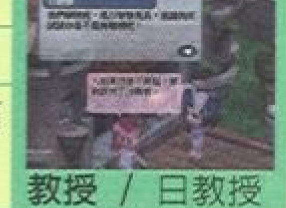
奧狄瑟司學院　學院屬性 / 智慧

入學條件	需取得白日夢徽章。
一年級課程	鍊金術士
考試題目	問玩家二個問題，答對時方可入學。

教授 / 日教授

帕修斯學院　學院屬性 / 敏捷

入學條件	需取得白日夢徽章。
一年級課程	模特兒
考試題目	玩家必須將教授所說的話一字不露的說給他聽。



教授 / 星教授

波西頓學院　學院屬性 / 體能

入學條件	需取得白日夢徽章。
一年級課程	歌手
考試題目	跑步不會氣喘如牛。



教授 / 月教授

海克力士學院　學院屬性 / 力量

入學條件	需取得白日夢徽章。
一年級課程	馴獸師
考試題目	變身成為巨石像，並從校長室折返點再回來。



教授 / 辰教授

白日夢徽章 功能大解析

上述說過，要入學就要先通過校長的任務，找到入學最重要的物品—「白日夢徽章」。它就像是現實生活中，學生們必備的學生證一樣，代表著該學校的學生一般，可是入學最重要的證明物品，玩家可不要弄丟了唷。但是，白日夢徽章到底長得什麼樣？是否有其他的用處？就讓小編仔細的為玩家們剖析它的用法。

★白日夢徽章介面解說★

變身回原來裝扮
上一頁
下一頁
可移動介面位置
尚未得到職業變身的技能
關閉介面
開啟職業特殊技能的介面按鈕（按下後開啟職業技能介面而這個介面關閉）
變身成職業的裝扮按鈕
尚未得到職業特效的技能
播放職業特效的技能按鈕（按下後，不停播放該特效）



▶點選學苑名辭解釋按鈕，校長會告知玩家相關的重要訊息。

到足球一籮筐 學習職業技能

玩家順利申請入學後，該學苑教授會請玩家到「足球一籮筐」裏進行技能學習。進入足球一籮筐，玩家可以明顯發現新增加的競技場介面和以往不同，在新競技場的介面下方有五個選擇按鈕，分別為：大廳資訊、開廳模式、球王挑戰、技能設定及離開。在大廳資訊裡，玩家可以清楚看見目前已建立的隊伍，「足球一籮筐」的開廳模式除了可以選擇開局種類，就連NPC等級也可以選擇哦。此外，不管人數多寡，每隊需要有一位隊友擔任守門員的位置。



◀玩家想要選擇球王挑戰前，必須要先到任一小島上挑戰球王成功才行。



少林派任務

任務等級：1～15 級

1. 送菜之託

觸發地點	少林寺內	觸發人物	玄渡師兄(1788，545)		
觸發條件	少林弟子，無等級限制	關鍵物品	蔬菜	任務獎勵	中原地圖

攻略流程
1. 玩家在少林寺內遇到玄渡師兄要送新鮮的蔬菜到膳房，但因為量太多太重，需要玩家幫忙。
2. 玩家要將新鮮的蔬菜送到膳房給玄念師兄(1819，429)。
3. 完成任務後，即可從玄念那獲得獎勵。

2. 天下父母心

觸發地點	少林寺門外	觸發人物	喬大娘(1787，568)		
觸發條件	少林弟子，等級 3 級以上	關鍵物品	通筋羅漢散	任務獎勵	菜包

攻略流程
1. 愛兒心切的喬大娘在少林寺外徘徊，希望玩家能幫她求得少林寺的通筋羅漢散，好讓她兒子帶去從軍。
2. 玩家接受請托後，要前往寺內找到玄滅師兄(1751，516)，向他求取通筋羅漢散。
3. 將通筋羅漢散交給喬大娘後，即會獲得獎勵。





當線上玩家遇見金庸人物，將激盪出何種火花？想幫武林英雄做些小事，套套交情，待玩家有難時，他就能來相助你一臂之力嗎？話休絮煩，現在就讓我們趕緊來瞧瞧五大門派的完整新手任務攻略。

GAME INFO

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠
遊戲售價 未定　　語言版本 繁體中文
遊戲類型 線上角色扮演
適用平台 Windows98/ME/2000/XP

發行日期 11月

官方網址：http://jy2.chinesegamer.net

3. 除去狼患過寒冬

觸發地點	少林寺近郊	觸發人物	慧通和尚(1791，584)
觸發條件	少林弟子，等級 5 級以上	關鍵物品	完整狼皮
任務獎勵	芋頭餅		

攻略流程
1. 玩家在少林寺近郊遇到慧通和尚，得知少林寺外的狼群們，傷害了許多路人。
2. 玩家接下任務後，要到少林寺近郊，幫大家除去狼患，並把狼皮交給慧通和尚。
3. 完成任務後，即可獲得獎勵。

4. 寒冬的薑湯

觸發地點	少林寺外	觸發人物	玄鳴師兄(1814，517)
觸發條件	少林弟子，等級 7 級以上	關鍵物品	生薑
任務獎勵	金創膏		

攻略流程
1. 玩家從玄鳴師兄口中得知，少林寺近期無故遭到惡和尚洗劫，許多藥品及倉庫糧食盡是一掃而空。
2. 由於寺內弟子平時練功需要行氣活血，因此特請玩家前去向惡和尚討取生薑，以做為製藥的材料。
3. 把生薑交給玄鳴師兄後，即能獲得獎勵。

5. 解救梅香村村民

觸發地點	少林寺門口	觸發人物	黃鐘公(1805，565)
觸發條件	少林弟子，等級 10 級以上	關鍵物品	龍葵果
任務獎勵	米酒		

攻略流程
1. 玩家在少林寺門口遇到憂心忡忡的黃鐘公村長，得知梅香村連日來流行一種怪病，急需龍葵果才能醫治村民的病。
2. 答應黃鐘公後，玩家要前往少林郊外，討伐盜賊刺客取得龍葵果交給黃鐘公。
3. 達成任務後，即可獲得獎勵。

6. 不告而別

觸發地點	少林南郊的幽谷	觸發人物	裘千尺(1842，991)
觸發條件	15 級以上	關鍵物品	包打聽的消息
任務獎勵	無名熟銅棍		

攻略流程
1. 玩家在少林南郊的幽谷遇見了裘千尺，得知她正到處打聽哥哥的消息。
2. 隻身不便的她，請求玩家前往襄陽城內找到一名叫包打聽(1592，1482)的詢問哥哥的下落。
3. 帶回消息後，玩家即可獲得獎勵。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PIII-800　＊記憶體　256MB　＊硬碟　2 GB　＊光碟機　4 倍速 CD-ROM
＊顯示卡　相容 NVIDIA GeForce2 以上 3D 加速卡　＊音效卡　支援 DirectX8.1 以上

武當派任務

任務等級：1～15 級

1.忘道即得道

觸發地點	武當派紫霄宮前	觸發人物	清虛道人(817 ，2104)
觸發條件	武當弟子：無等級限制	關鍵物品	道袍
任務獎勵	中原地圖		

攻略流程

1. 近日來武當風涼，玩家在武當主殿前遇到清虛道人，想請玩家送道袍給和他有多年心結的靈虛道人保暖。
2. 玩家答應後要到武當的四層塔找到靈虛道人(786 ，2000)，將衣服交送給他。
3. 回殿前跟清虛道人回報，就可以得到獎勵。

2.失落的經書

觸發地點	武當派紫霄宮前	觸發人物	宋青書師兄(770 ，2128)
觸發條件	武當弟子，等級 3 級以上	關鍵物品	八卦盤、經書
任務獎勵	菜包		

攻略流程

1. 馬真師叔正要出外雲遊，卻誤帶了宋青書師兄平日靜修的經書。
2. 玩家要追上動身不久尚在武當石碑旁的馬真師叔(858 ，2173)，拿回經書。
3. 完成任務後，即可獲得宋青書師兄的獎勵。



3.山猴弄人

觸發地點	武當派大樹下	觸發人物	張召重(822 ，2193)
觸發條件	武當弟子，等級 5 級以上	關鍵物品	破損狼皮
任務獎勵	芋頭餅		

攻略流程

1. 在武當附近的大樹下，遇到懊惱的張召重師叔，得知他收集多日的破損狼皮被山猴偷去了。
2. 玩家要幫張召重師叔到武當郊外獵取狼皮，好讓他可以做頭巾送給宋青書。
3. 達成任務後，將可得到獎賞。



4.滅花盜武當揚威

觸發地點	武當派入山口路邊	觸發人物	清風(885 ，2111)
觸發條件	武當弟子，等級 7 級以上	關鍵物品	沉香
任務獎勵	金創膏		

攻略流程

1. 在山腳下遇到猶豫的清風師兄，得知他收到武當山下寺廟和尚的陳情，希望武當能出力幫忙討伐採花大盜。
2. 接受請託的玩家，要到武當山腳下討滅採花大盜拿回沉香一振武當威名。
3. 帶回沉香的玩家，將獲得清風師兄的獎賞。



5.斬修羅為派建功

觸發地點	武當派紫霄宮內	觸發人物	莫聲谷(792 ，2105)
觸發條件	武當弟子，等級 10 級以上	關鍵物品	鹿角膠
任務獎勵	米酒		

攻略流程

1. 武當派近來流行一種怪病，經過宋遠橋師兄研究後解出藥方，但仍需鹿角膠才能根治其病。
2. 但是這味藥材非常稀有，玩家必須前往武當近郊打敗修羅寺信徒才能得到該藥方。
3. 完成任務後，即可從莫聲谷那得到獎品。



6.暗藏危機急通報

觸發地點	武當派	觸發人物	殷梨亭(841 ，2167)
觸發條件	武當弟子，等級 15 級以上	關鍵物品	殷梨亭的口信
任務獎勵	無名鋼刀		

攻略流程

1. 玩家在武當派內找到負責看守武當門戶的師兄殷梨亭，得知近日武當有可疑人物出沒。
2. 希望玩家幫傳個口信，通報此消息給師兄張松溪(801 ，2155)。
3. 完成通報後，即可獲得獎勵。



華山派任務

任務等級：1～15 級

1.為宴賓客分憂勞

觸發地點	華山派	觸發人物	陸大有師兄(1140，1856)
觸發條件	華山弟子，無等級限制	關鍵物品	雜貨單、雜貨
任務獎勵	中原地圖		

攻略流程

1. 玩家巧遇陸大有師兄，得知陸師兄向雜貨店商人金三元購買了一些雜貨，因事無法前往拿取。
2. 玩家拿著雜貨單到雜貨店找金三元(1910，1972)，將雜貨單交給金三元，以及拿回雜貨。
3. 玩家帶著雜貨，回去找師兄陸大有，完成任務並獲得獎賞。



2.同門之誼

觸發地點	華山派內	觸發人物	高根明師兄(164，181)
觸發條件	華山弟子，等級 3 級以上	關鍵物品	魚貨訂單、魚販單據
任務獎勵	菜包		

攻略流程

1. 玩家巧遇師兄高根明，得知高根明最近染到傷寒，但又需拿魚貨訂單給魚販虞平。
2. 玩家至山腳下找虞平，將魚貨訂單交給虞平(1436，1119)，以及拿回魚販單據。
3. 玩家帶著魚販單據，回去找師兄高根明，完成任務並獲得獎賞。



3.練武錦袍賀生辰

觸發地點	華山派內	觸發人物	師兄英白羅(1492，1356)
觸發條件	華山弟子，等級 5 級以上	關鍵物品	破損貓皮
任務獎勵	芋頭餅		

攻略流程

1. 玩家巧遇師兄英白羅，得知英白羅想親自縫製一件練武袍給師父當壽禮，目前正缺一些邪眼山貓的破損貓皮。
2. 玩家答應幫忙，前往獵取邪眼山貓的破損貓皮。
3. 玩家回去找師兄英白羅，即可完成任務並獲得獎賞。

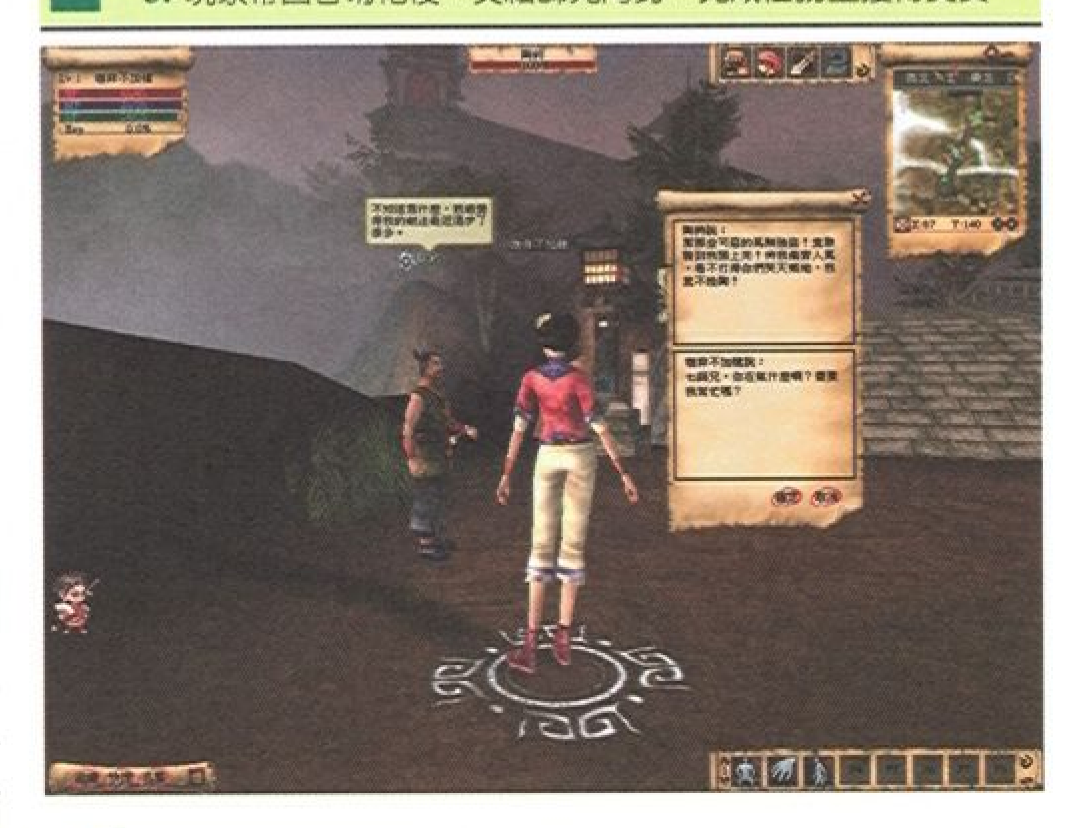


4.道術金丹尋藥引

觸發地點	華山派山腳下	觸發人物	陶鈞師兄(875，1385)
觸發條件	華山弟子，等級 7 級以上	關鍵物品	甘菊花
任務獎勵	金創膏		

攻略流程

1. 玩家巧遇師兄陶鈞，得知陶鈞拿來作藥引的甘菊花被一群強盜所劫。
2. 玩家答應幫忙，前往華山郊外力拼馬賊強盜取回甘菊花。
3. 玩家帶回甘菊花後，交給師兄陶鈞，完成任務並獲得獎賞。



5.義助師兄討人情

觸發地點	華山派內	觸發人物	舒奇師兄(1296，1387)
觸發條件	華山弟子，等級 10 級以上	關鍵物品	蜘蛛毒液
任務獎勵	米酒		

攻略流程

1. 玩家在華山派內巧遇師兄舒奇，得知師兄有事煩身，無法前去討回被神算子拿走的蜘蛛毒液，正苦惱著。
2. 玩家答應幫忙，到華山近郊去找神算子，拿回蜘蛛毒液。
3. 玩家帶著蜘蛛毒液回去找舒奇師兄，完成任務並獲得獎賞。

6.千修植物惹塵埃

觸發地點	華山山腳下的涼亭旁	觸發人物	蔣濤(48，1219)
觸發條件	限華山弟子，等級 15 級以上	關鍵物品	牛膝片
任務獎勵	無名鋼刀		

攻略流程

1. 華山門人蔣濤在華山附近栽種了一些名為千修花的植物，卻被一群破軍山妖術士給掘走。
2. 玩家答應幫忙，前往追討破軍山妖術士拿回牛膝片取代千修花的藥力。
3. 玩家帶著牛膝片，回去找蔣濤，完成任務。



丐幫派任務

任務等級：1～15級

1.猴兒酒

觸發地點	丐幫門前	觸發人物	小猴兒(2460 ， 2416)
觸發條件	丐幫弟子，無等級限制	關鍵物品	劉竹莊師兄的口信
任務獎勵	中原地圖		

攻略流程

1. 玩家在丐幫主殿門前遇到慌張的小猴兒，原來他不小心打破劉竹莊師兄的酒瓶。
2. 小猴兒請好心的玩家幫他去跟丐幫寨口下的劉竹莊(2437，2504)說情。
3. 玩家帶回口信即完成任務，並得到獎勵。

2.師嫂尋夫

觸發地點	丐幫前廣場	觸發人物	張大娘(2461 ， 2429)
觸發條件	丐幫弟子，等級3級以上	關鍵物品	張全祥採的草藥
任務獎勵	菜包		

攻略流程

1. 玩家在丐幫前廣場遇到著急的張大娘。詢問後得知她丈夫張全祥到東側郊外採藥，卻一去不返。
2. 接下任務的玩家要到丐幫近郊尋找失蹤的張全祥(2303，2509)，並帶回得來不易的草藥給張大娘的兒子治病。
3. 玩家帶回草藥即完成任務，並獲得獎勵。



3.初出茅廬展俠心

觸發地點	西側寨門	觸發人物	二袋弟子王十三(2490，2401)
觸發條件	丐幫弟子，等級5級以上	關鍵物品	棘林山豬王的豬皮
任務獎勵	芋頭餅		

攻略流程

1. 玩家在丐幫西側寨門旁遇到幫裡的二袋弟子，王十三師兄，正徵求勇敢的幫中弟子完成他的任務。
2. 王十三希望玩家到丐幫西側郊外去幫助外面的村民解除被山豬攻擊的困擾，並獵取棘林山豬王的上等豬皮。
3. 經過考驗後，玩家即會獲得獎勵。

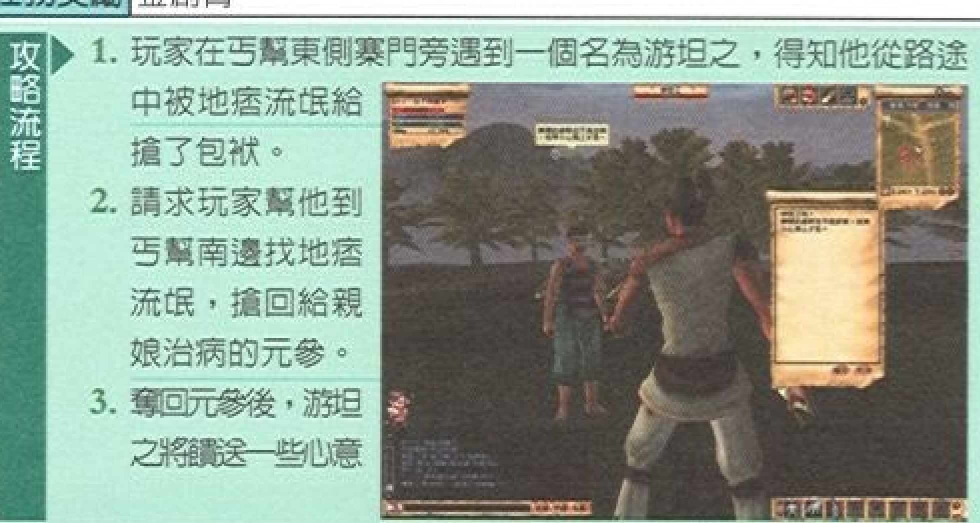


4.仗劍行義慰孝行

觸發地點	東側寨門	觸發人物	游坦之(2455 ， 2586)
觸發條件	丐幫弟子，等級7級以上	關鍵物品	藥材元參
任務獎勵	金創膏		

攻略流程

1. 玩家在丐幫東側寨門旁遇到一個名為游坦之，得知他從路途中被地痞流氓給搶了包袱。
2. 請求玩家幫他到丐幫南邊找地痞流氓，搶回給親娘治病的元參。
3. 奪回元參後，游坦之將饋送一些心意



5.往者已逝

觸發地點	丐幫東側義塚前	觸發人物	李春來師兄(2395，2414)
觸發條件	丐幫弟子，等級10級以上	關鍵物品	龍膽草
任務獎勵	米酒		

攻略流程

1. 玩家在丐幫義塚前遇到拜祭往生妹妹的李春來師兄，從他口裡得知拜月使者的惡行。
2. 期望玩家前往丐幫東側郊外，找到拜月使者一報血海深仇，並拿取得他製作迷香的龍膽草為民除害。
3. 完成任務後，心有所慰的李春來師兄，將給玩家一些獎勵。



6.殺人虎之謎

觸發地點	丐幫北門	觸發人物	史火龍(2453 ， 2516)
觸發條件	丐幫弟子、玩家需15級以上。	關鍵物品	繡花手帕
任務獎勵	無名熟銅棍		

攻略流程

1. 玩家在丐幫北門遇到史火龍師兄，聽聞他女兒突然於某天傍晚走失。想請人到丐幫郊外調查一下。
2. 玩家需到丐幫東北方郊外和嗜血的殺人虎(2764，2170)進行搏鬥，並從老虎身上取回師兄女兒的繡花手帕。
3. 帶回信物後，師兄即會好好答謝玩家。



逍遙派任務

任務等級：1～15 級

1.貪玩師兄急通報

觸發地點	逍遙派近郊	觸發人物	林允文師兄(2880，1442)
觸發條件	逍遙弟子，無等級限制	關鍵物品	林允文師兄的口信、乾糧
任務獎勵	中原地圖		

攻略流程
1. 玩家在逍遙派近郊遇到著急的林允文師兄，得知他弟弟林允武師兄貪玩未歸。
2. 玩家在逍遙派內找到林允武師兄(2742，1365)，並傳達口信和乾糧給他。
3. 口信傳達後，即從林允武那獲得獎勵。



2.張家飛刀不虛傳

觸發地點	逍遙派近郊	觸發人物	莫亭(2749，1416)
觸發條件	逍遙弟子，等級 3 級以上	關鍵物品	張老爹的飛刀
任務獎勵	菜包		

攻略流程
1. 玩家在逍遙境內遇見蘇星河老爺子貼身小僮莫亭。得知他和張老爹有約。
2. 玩家要前往逍遙派外的桃樹下向張老爹(2779，1528)拿取莫亭訂購的飛刀。
3. 取回飛刀後，即會從莫亭那獲得獎勵。

3.狼皮披風獻孝心

觸發地點	逍遙派近郊	觸發人物	湘兒姑娘(2699，1356)
觸發條件	逍遙弟子，等級 5 級以上	關鍵物品	上等狼皮
任務獎勵	芋頭餅		

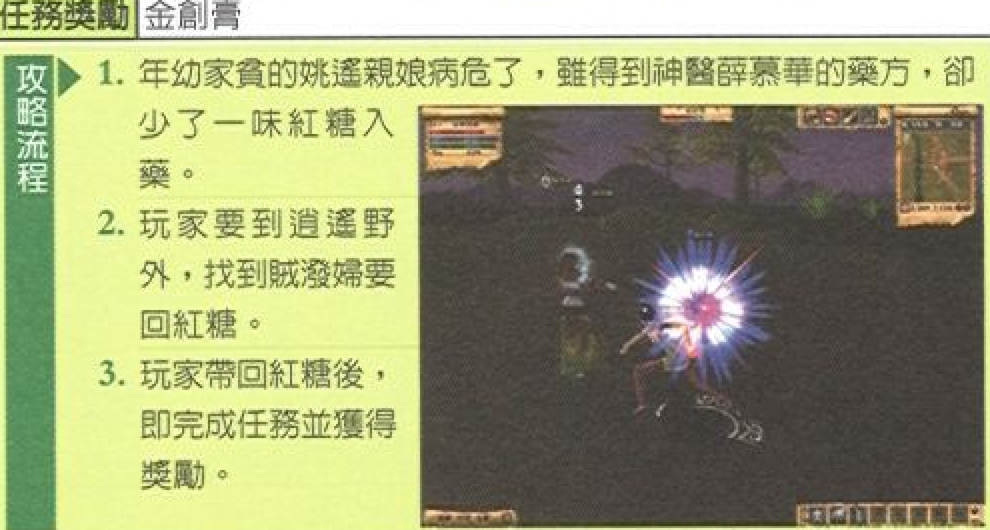
攻略流程
1. 玩家要幫助湘兒姑娘取些上等狼皮，好讓他做成狼皮披風，獻給巧匠馮阿三。
2. 接獲任務的玩家要到逍遙派郊外，惡狼群聚之處取得上等狼皮。
3. 玩家帶回狼皮完成任務，即從湘兒姑娘那獲得獎勵。



4.孝女姚遙

觸發地點	逍遙派近郊	觸發人物	姚遙(2658，1388)
觸發條件	逍遙弟子，等級 7 級以上	關鍵物品	紅糖
任務獎勵	金創膏		

攻略流程
1. 年幼家貧的姚遙親娘病危了，雖得到神醫薛慕華的藥方，卻少了一味紅糖入藥。
2. 玩家要到逍遙野外，找到賊潑婦要回紅糖。
3. 玩家帶回紅糖後，即完成任務並獲得獎勵。



5.落難書生

觸發地點	逍遙派近郊	觸發人物	苟崇燁(2701，1520)
觸發條件	逍遙弟子，等級 10 級以上	關鍵物品	山楂子
任務獎勵	米酒		

攻略流程
1. 在逍遙郊外遇見了苟崇燁。得知上京應考的他被術士弟子給搶了山楂子。
2. 玩家接下任務，前往逍遙野外，找到術士弟子搶回山楂子。
3. 玩家帶回山楂子完成任務後，即會獲得獎勵。



6.協助領軍解煩憂

觸發地點	逍遙派內	觸發人物	吳領軍(2741，1489)
觸發條件	逍遙派弟子，等級 15 級以上	關鍵物品	吳領軍的書信
任務獎勵	無名鋼刀		

攻略流程
1. 玩家在逍遙派境內遇見深受相思之苦的吳領軍師兄。
2. 要幫吳師兄交送書信給襄陽城北方的玉如意姑娘。
3. 玩家帶回玉如意姑娘的口信給吳師兄後，即可獲得獎勵。



A3 II 同盟與背棄

玩家期待已久的騎士團 PVP 格鬥場總算開放囉，這次要讓喜歡享受玩家跟玩家之間對戰的朋友們，好好滿足一下深藏在心中那熱血的靈魂，讓您殺得痛快，打得過癮，冒險者們快點來創立自己的鬥陣俱樂部吧！

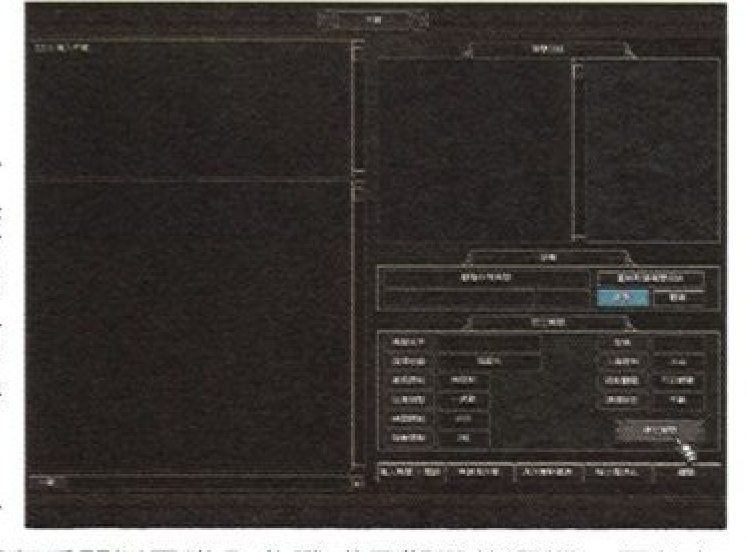
發行日期 已上市

GAME INFO
製作開發 ACTOZ
代理發行 華義
遊戲售價 不一　語言版本 繁體中文
遊戲類型 線上角色扮演
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.a3online.com.tw/

騎士團 PVP 格鬥場開幕

▼格鬥場大廳



地獄沼澤曆1464年，話說長期徵戰在愛高尼大陸的冒險者們，在休息的時間為了要持續鍛鍊自己的體魄，隨時可以抵抗魔物的侵襲之外，也可以達到娛樂的目的，他們會舉行一種冒險者與冒險者之間的格鬥，雖然這種格鬥不是以廝殺為目的，但是因為是私下舉辦的活動，往往都會不小心因此而受傷。有鑑於此，泰莫察以及關納托的城主特別於城中設立了由官方管轄的格鬥場，並開放給各冒險者自由使用，使得這種活動可以在官方的有效管理下可以更能達到安全以及娛樂的目的，也提供各冒險者一個打獵以外的休閒場所。玩家可先去找格鬥場管理員，對話後一進去大廳就看見一個大看板，在看板的右上面有房間目錄可以看見目前有幾個正在使用的房間以及房間名稱，在房間目錄下有一個可以選擇參觀所有房間以及進入參戰或是觀戰的選擇，至於左邊的看板就是大廳訊息以及各冒險者們的對話，也可以作為每次對戰的心得討論區。

建立屬於自己的格鬥房間

而除了參觀之外到底要如何進入使用並設定自己的房間以邀請朋友一起來參加呢？首先看一下在看板右下有個地方，那邊就是你設立房間的地方了，最初你可以設定房間的名稱及密碼，接著就可以選擇戰鬥地圖，目前戰鬥地圖有兩塊，一個是得諾夫，另一個是莫窟德，選好地圖之後就可以設定人數，人數可以從最簡單的1對1兩人比賽到一個騎士團對一個騎士團的 26 人喔，再來我們也可以設定等級限制，可設定比你自己等級加減 5 、10 、15 或者是無限制，接下來就是比賽類型，你可選擇一般戰或是騎士團戰，騎士團戰的話就是兩團對戰，而一般戰的話可選擇兩到四個隊伍，戰鬥的時間可選10到30分鐘，最後隊伍編排上我們可以自由選擇手動或是自動，喜歡隨機配動的朋友就可以用自動，他會依照參予人數做平均分配的，而手動則是由自己選擇要跟誰對打，當然也可以 10 個圍毆 1 個啦，端看玩家喜好，完全設定完成就可確認並擁有自己的房間。









SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PIII-600　＊記憶體　256MB　＊硬碟　1 GB
＊顯示卡　支援的 VGA 顯示卡　＊光碟機 8倍速光碟機　＊音效卡　相容DirectX 8

封印卡製作成功的秘訣

首先要教大家如何成功的製作封印卡，遊戲中的「封印卡」可以讓玩家產生破產，而封印卡的製作很簡單，玩家只需收集「紙」類的材料，即可合出低、中、高的「封印卡」，而製作「封印卡」的小秘訣就是，最少要使用 8 張以上的紙去合成，那麼「封印卡」的成功機率便會提高，不過要提醒玩家一下，成功後會隨機得到的封印卡種類有「低級封印卡」、「中級封印卡」、「高級封印卡」其中一種。而玩家若得到封印卡後，不管低中高的封印卡，都有他的封怪等級區分，如「低級封印卡」對 1-40 級怪物封印比較能成功，「中級封印卡」適合封印 41-70 級怪物，「高級封印卡」適合封印 71-100 級怪物，但玩家可不要以為做出「封印卡」後，每次封印怪物都一定會成功喔！在封印怪物上有三個成功要素提供，第一：還是機率，第二：將怪物的生命力打傷到瀕臨死亡時，那時封印成功率比較高，第三：封印時本身與怪物等級的差異不能相差太多；總總的要素缺一不可，但總結其實「運氣」才是封印的最大要素。





快！把怪物打到瀕死會更好封印喔！

羽音 UE online

伊甸園初章

本期將為玩家介紹《羽音》中封印卡製作成功的秘訣和道具合成的成功要素，畢竟卡片與道具在《羽音》的世界中扮演相當重要的角色，所以想讓遊戲進行的更順利是不能錯過這些訊息的。另外，最新的「飛龍任務」在本期也會有詳細的解說，以免玩家摸不著頭路進行，而跟不上別人的進度喔！

發行日期 已上市

GAME INFO

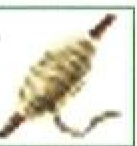
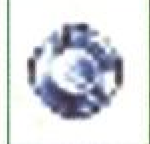
製作開發 華義
代理發行 華義
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 不一　語言版本　繁體中文
適用平台 Windows 95/98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.wayi.com.tw/ueonline/default.asp

道具合成成功要素

在道具合成方面，可分為「一般裝備的合成」、「消耗性道具的合成」，而合成道具的材料，主要還是要打怪取得。目前合成的材料分為礦石、木材、皮、布、絲、線、食材、藥材、寶石、香料、紙…等。在「裝備的合成」方面，都需要由部件組成。而部件再由材料合成得到。

部件的合成表

	材料：礦石＋礦石 部件合成內容：刀身、劍身、爪刃、錘的部件、斧的部件、槍刃、鎧甲的部件、重盔的部件
	材料：木材＋木材 部件合成內容：刀劍的部件、杖的部件、長兵器的部件、頭箍部件、護腿部件、護手部件、鞭的元件
	材料：皮＋皮 部件合成內容：鞭的部件、護具元件、重型盔甲元件、皮甲的部件
	材料：布＋布 部件合成內容：布衣的部件、頭箍的元件、爪套
	材料：絲＋絲 部件合成內容：項鏈元件、戒指元件
	材料：線＋線 部件合成內容：輕型盔甲元件、指環元件
	材料：食材＋食材 部件合成內容：食物
	材料：藥材＋藥材 部件合成內容：藥物
	材料：寶石＋寶石 部件合成內容：杖寶石、項鏈寶石、戒指寶石、指環寶石
	材料：紙＋紙 部件合成內容：空白封印卡
?	材料：香料 部件合成內容：－(未開放)

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PIII-850　＊記憶體　128MB　＊硬碟　1G
＊顯示卡　Gforce2 及以上 (Ram32MB)　＊光碟機　8倍速光碟機　＊音效卡　支援 DirectX 8及以上

裝備的合成表


合成裝備內容：刀
裝備的合成材料：刀身＋刀劍的部件


合成裝備內容：劍
裝備的合成材料：劍身＋刀劍的部件


合成裝備內容：爪
裝備的合成材料：爪刃＋爪套


合成裝備內容：錘
裝備的合成材料：錘的部件＋長兵器的部件


合成裝備內容：斧
裝備的合成材料：斧的部件＋長兵器的部件


合成裝備內容：槍
裝備的合成材料：槍刃+長兵器的部件


合成裝備內容：鎧甲
裝備的合成材料：鎧甲的部件＋重型盔甲的元件


合成裝備內容：重盔
裝備的合成材料：重盔的部件＋重型盔甲的元件

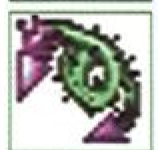

合成裝備內容：杖
裝備的合成材料：杖的部件＋杖寶石


合成裝備內容：指環
裝備的合成材料：指環的元件＋指環寶石


合成裝備內容：頭箍
裝備的合成材料：頭箍部件+頭箍元件

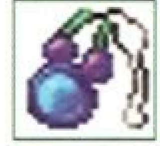

合成裝備內容：護腿
裝備的合成材料：護腿部件＋護具元件


合成裝備內容：護手
裝備的合成材料：護手部件+護具元件


合成裝備內容：鞭
裝備的合成材料：鞭的部件＋鞭的元件


合成裝備內容：皮甲
裝備的合成材料：皮甲的部件＋輕型盔甲元件


合成裝備內容：布衣
裝備的合成材料：布衣的部件＋輕型盔甲元件


合成裝備內容：項鏈
裝備的合成材料：項鏈的元件＋項鏈寶石


合成裝備內容：戒指
裝備的合成材料：戒指的元件＋戒指寶石

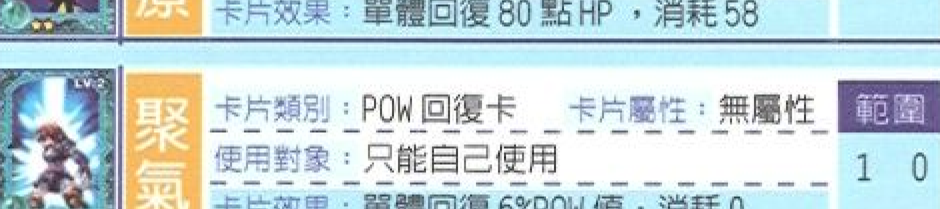


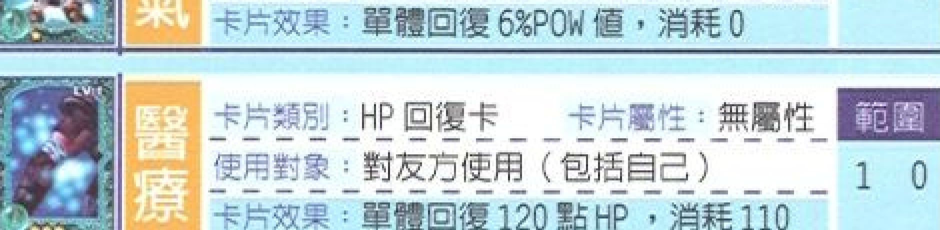


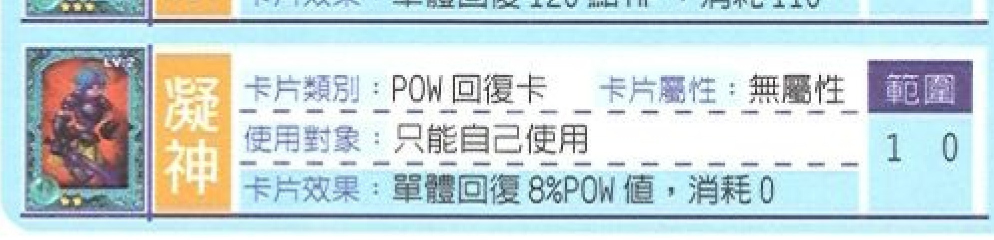
羽音回復卡片資料公開


急救
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：對友方使用（包括自己）
卡片效果：單體回復 40 點 HP，消耗 26

治療
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：對友方使用（包括自己）
卡片效果：單體回復 80 點 HP，消耗 58


聚氣
卡片類別：POW 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：只能自己使用
卡片效果：單體回復 6%POW 值，消耗 0


醫療
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：對友方使用（包括自己）
卡片效果：單體回復 120 點 HP，消耗 110


凝神
卡片類別：POW 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：只能自己使用
卡片效果：單體回復 8%POW 值，消耗 0

和風
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：8 0
使用對象：全隊使用
卡片效果：全體回復 60 點 HP，消耗 160

憤怒
卡片類別：POW 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：只能自己使用
卡片效果：單體回復 10%POW 值，消耗 0


細雨
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：8 0
使用對象：全隊使用
卡片效果：全體回復 85 點 HP，消耗 238

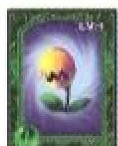
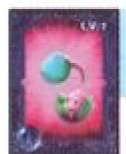
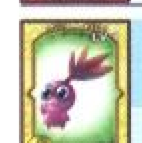
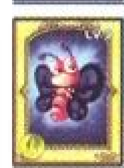
恢復
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：對友方使用（包括自己）
卡片效果：單體回復 200 點 HP，消耗 186


聖水
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：8 0
使用對象：全隊使用
卡片效果：全體回復 110 點 HP，消耗 360


生長
卡片類別：HP 回復卡　卡片屬性：無屬性　範圍：1 0
使用對象：對友方使用（包括自己）
卡片效果：單體回復 270 點 HP，消耗 238

哈啦遊戲 線上館

羽音封印卡資料 6-28級 怪物

圖	名稱	卡片屬性	卡片類別	卡片效果	範圍
	竹妖	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	黃布丁	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	布丁	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	地靈	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	花妖	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	毛球	風屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	綠毛球	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	紅毛球	火屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	紙媒妖	風屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	孢子妖	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	燃蕊	火屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	滅蕊	風屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	水靈	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	影蝶	風屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	火蝶	火屬性	召喚魔法攻擊卡	魔攻效果+4，消耗39	1
	擲斧木乃伊	火屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	噴毒木乃伊	水屬性	召喚魔法攻擊卡	魔攻效果+4，消耗39	1
	纏繞木乃伊	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	幽魂－白	風屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	水晶虎	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	晶石怪	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	水精	水屬性	召喚魔法攻擊卡	魔攻效果+4，消耗39	1
	樹精	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+4，消耗39	1
	野蠻人	火屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1
	枯竹妖	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+2，消耗22	1
	風靈	風屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1
	石像鬼	地屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1
	雷虎	風屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1
	幼龍	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1
	火靈	火屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1
	妖靈	水屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1
	惡鬼	火屬性	召喚物理攻擊卡	物攻效果+7，消耗57	1

官方網址：http://www.wayi.com.tw/ueonline/default.asp

SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU　PIII-850　* 記憶體　128MB　* 硬碟　1G
* 顯示卡　Gforce2 及以上（Ram32MB）　* 光碟機 8倍速光碟機　* 音效卡　支援 DirectX 8及以上

飛寵任務攻略流程

這次新增了玩家期待很久的「飛寵任務」，任務等級限制需30級以上，完成後即隨機得到飛寵1隻，在解飛寵任務一開始，玩家需到古礦口右出口前找「神秘女人」回答問題，會得到資訊提示－「古礦口內有個男人攜帶著寵物的資訊」。進入古礦口後，在「282，182」座標會找到「帶寵物的男人」NPC，與他對話後會得知寵物的歷史和得到飛寵的方法，對話完畢後，切記在最後要選擇自己喜歡的攻擊方式。選擇好後，根據自己選擇的攻擊方式，玩家必須在古礦口中打怪獲取「藍色洛丁礦渣」和「紅色洛丁礦渣」，各收集藍紅礦渣各8個，並用8個藍色洛丁礦渣和8個紅色洛丁礦渣合成出「洛丁結晶」（合成機率不低），而礦渣的地點位於古礦口一層和二層都能取得到，古礦口第二層掉落礦渣的機率是幾乎第一層的十倍，玩家可以好好斟酌。玩家成功合成出「洛丁結晶」後，再回去找「帶寵物的男人」，對話後會召喚寵物，會隨機得到飛寵一隻，但要小心也會有機率得到「夭折的寵物」，建議可以賣給商店，再重解一次「飛寵任務」。本任務的等級限制為30級以上（可重複解）。



先找到「神秘女人」



再去找「帶著寵物的男人」



終於完成整個流程了

新手空屬性卡片任務流程

由於《羽音Online》在OB公開測試期間，新手出生後原本會得的一張空屬性卡片，因遊戲調整重新規劃新的新手卡片任務，玩家在出生後，在須彌山「156，224」座標找到「旅行者」NPC，從對話中得知旅行者經過「星之海」時，被奇怪的生物襲擊，掉落了一張重要的紙，希望你幫他找回來。（任務開始）玩家接到任務後，必須到「星之海」中隨機遇到「毛球王」，將他擊敗後會得到「情書」，並將「情書」交還給旅行者，旅行者會感謝玩家，並給與玩家一張空屬性新手卡片。提醒一下該新手任務，玩家不能重複解，而且卡片無法交易、合成、丟棄。



先找旅行者



打毛球王



最後再向旅行者領卡片即可



勇闖飼養森林

《石器時代》全新開啓的新地圖－「飼養森林」，相信有許多玩家還不知道吧，現在就讓我來介紹裡頭有什麼與衆不同，首先要先了解如何前進「飼養森林」，「飼養森林」就位在「伊甸大陸」動物園裡，前進到「伊甸大陸」有很多種方式，除了步行之外，還可以使用「金飛航空機票」直達「伊甸大陸」，不過要先解相關任務。也可以使用「精靈的羽毛」，商店裡就有再賣，不過第一次還是必須乖乖走過去留下紀錄才可以使用。再來你也可以使用「情戒」，不過「情戒」取得並不容易而且無法使用太多次具有消耗性，所以在此不建議，另外就是團結力量大，你是持有莊園的家族成員，請族長來召喚你吧。到了「伊甸大陸」之後，就前往動物園到副園長巴克住所，與副園長巴克對話，座標是「41. 5」，這時候身上必須有參觀券才可以進入，參觀券目前尚未開放在遊戲裡取得，目前必須購買產品包才能擁有，不過玩家也可以去玩家擺攤的地方買，還是有玩家出清多餘的參觀券。



美麗的伊甸大陸藏著許多秘密，其中伊甸園更是萬物初始地。

伊甸園中的動物園原本只能看不能抓，現在正式開放囉！

石器時代 ON LINE
精靈的召喚

傳說中的「伊甸大陸」裡有一個神秘的地點悄悄開放了，在這個森林裡有萬獸獅王出沒，有鷹人藏身其中，甚至稀有的狐狸女也躲藏在這，這樣一個萬物出沒的「飼養森林」，一直以來都無人發現，直到一天有勇敢的冒險者闖入，揭開了森林的秘密，並給他取了一個「寵物夢工廠」的好聽名字，現在你準備好了嗎，獨家捕獲獵物的秘密要一一呈現。

GAME INFO

發行日期 已上市

製作開發 華義
代理發行 華義
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 不一　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 95/98/ME/2000/XP

飼養森林地圖面面觀

身上如果準備好參觀券，再跟巴克說完話之後，就會被傳送到「飼養森林」「143.134」，每張參觀券計時是3分鐘，時間一到就會被傳送回副園長身邊，由於時間是非常的短，所以第一次進來的玩家，必須要快速搜尋一下整個地圖，中途如遇到不是很想要的寵物，就千萬不要戀戰。另外務必注意當參觀券剩下最後20秒就要快一點使用下一張，避免時間一到被傳回去。根據小編的實測以及一些玩家的提供，在以下這些座標有這些怪物會出現，不過個人的運氣以及功力也是相當重要的，所以加把勁吧。

★寵物出現座標列表★

座標（東、南）	寵物	遇敵率
74.74	哈沃斯、邦斯藍朵	很難
25.14	弗麗雅	難
17.109	萊恩洛克	難
40.72	朵巴奈斯、比比加、薩美洛斯	易
9.103	史卡皮頓 卡恩修比	中
129.37	史卡皮諾	中
122.53	多帕萊歐、魯貝萊歐	中（戰獅的出沒地）
35.25	黑烏力王、摩米索拉	中
10.120	鹿、水蜥	易
132.33	人魚系列	易
10.128	大舌頭	易


進入森林中，由於時間不多，先確認所在位置座標，才能獲勝。



這不是傳說中的萊恩洛克嗎，終於出現，要抓他可得小心。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　P-300　＊記憶體　128MB　＊硬　碟　1GB　＊光碟機　8倍速光碟機
＊顯示卡　支援DirectX 6.1以上含2Mb以上的記憶體　＊音效卡　支援DirectX 6.1以上音效卡

夢工廠的珍貴寵物

在這個夢工廠裡有一些寵物可以說是相當珍貴，除了這裡以外，基本上其他地方是抓不到也買不到的，以下精選部分寵物，他的獨特力量以及特有的魅力可是必抓，等大夥來挑戰。



寵物名稱	萊恩洛克						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
61	11	13	9	8	2	0	0
特殊技能	狂獅怒吼（3技）						
一級出沒地	未開放						



寵物名稱	弗麗雅						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
66	14	10	9	9	1	0	0
特殊技能	媚惑術（7級）						
一級出沒地	未開放						



寵物名稱	弗麗露						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
56	14	8	10	0	0	9	1
特殊技能	媚惑術（7級）						
一級出沒地	未開放						



寵物名稱	哈沃斯						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
58	14	7	10	0	0	9	1
特殊技能	逆轉（7技）						
一級出沒地	未開放						



寵物名稱	雷恩巴肯						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
66	14	7	8	0	9	1	0
特殊技能	暗月變身（4技）						
一級出沒地	未開放						

寵物名稱	黑烏力王						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
35	6	7	6	5	0	0	5
特殊技能	無						
一級出沒地	未開放						

寵物名稱	朵巴奈特						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
58	12	10	8	0	0	4	6
特殊技能	撕裂傷口（4技）						
一級出沒地	未開放						

寵物名稱	帖尼恩						
血	攻	防	敏	地	水	火	風
67	16	9	11	0	3	7	0
特殊技能	怯戰（7級）						
一級出沒地	未開放						

石器冬季狩獵開始

石器第一屆冬季狩獵大賽開始囉，活動時間從11月24日開始到12月8日為止，是為期二週的大賽事，比賽中將選出獨一無二的抓寵王，新舊玩家務必來展現實力。比賽分為新手賽以及老手賽，新手賽事是提供50級以下的玩家參與，欲參加新手賽的玩家請至薩村村長家找一位隆尼的NPC，他會告訴你比賽的題目，從他手裡拿到一張新手獵寵證，就可以開始去抓寵嚕，題目是抓300隻Lv6級以上的「多利凱拉」，只要達到抓寵最低標準，就可以把新手實用的相關道具合成系列帶回家，而成為累積最多的前三名更有驚喜一連串，第一名夢幻的「法亞巴肯」可以帶回家。而老手相信在《石器時代》裡將會更加的激烈，50級以上的玩家可以至薩村村長家找一位漢克的NPC，他同樣也會出題目，給你一張老手狩獵證，題目是請抓取500隻Lv85級以上的「矽鯊」，這時玩家就快點去抓吧！如果與其他人抓取相同數量時，以先登記完成享有優先排名權，所以玩家要注意不要顧著抓寵物而忘了登記，第一名可以擁有傳說中的金暴「斑尼迪克」，心動快上石器行動吧。



誰說沒有弗麗雅，現在大家都相信了吧！



鷹人，沒錯就是他，哈沃斯，稀有到不行，超夢幻寵物



全新實裝 屬性抗性篇

絕代世界中的屬性生剋關係相當簡單易懂，水火木雷四大屬性相互牽制，「水剋火、火剋木、木剋雷、雷剋水」形成循環，相剋屬性間的攻防因此產生攻擊上的額外傷害或防禦上的加成效果，只要在玩家朋友善用之下，配合不同敵物的特性施予專剋的屬性痛擊，要以小吃大越級打怪可就不再一定是「慘痛」的經驗。讀到這裡，玩家朋友應該開始有些預感了，水火木雷的屬性生剋，怎麼可能不融入門派技能中呢？這次公開測試中，主、副門派中也都實裝了屬性技能的加成效果，讓各門派之間的武學關係間，更能有特色、有效果的充分發揮（ㄟ…好勇鬥狠的玩家們應該知道要怎麼做了吧…）。不過當然啦！這些精心設計的屬性生剋系統，玩家團隊合作闖關九秀冰窖可就更有樂趣囉！







▲來張畢業照吧！

其實眼尖的玩家應該不難發現，早從封閉測試開始，在玩家能力屬性的視窗中，就已經「潛伏」著尚未實裝的抗性與狀態各四種，偷偷透露了新絕代世界中的屬性相剋概念。而經過研發人員不斷調整屬性抗性之間的遊戲樂趣與變化性後，水火木雷與各種豐富的狀態屬性，已經隆重登場，趕緊看小編以下的解說吧！

GAME INFO

發行日期 已上市 預定

製作開發 宇峻
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上RPG
遊戲售價 不一　語言版本 繁體中文
適用平台 Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://tth.gamefiler.com/

有效率的 吃王絕招

覺得解釋的不夠清楚嗎？那就以雷系屬性的「鐵萬夫長」來舉例吧！玩家最有效率的「吃王」方式，只要掌握三大要領，就一定能以柔克剛扮豬吃老虎啦！這三大要領便是－【施以木系招式攻擊，產生150%的剋制傷害；以木系屬性的武器加以攻擊，再產生追加傷害效果；裝備雷屬性防具抵減同系屬性的傷害力】，如此一來，就算是55級的鐵萬夫長，也只能服服貼貼的投降了。不過正所謂「水能載舟、亦能覆舟」，屬性生剋的設計要是一個不小心，逆其道而行，被電到可是會痛到腿軟的。另外要偷偷和玩家朋友們預告的消息是，屬性系統未來也將影響到絕代世界中豐富的煉化系統和飾品裝備效果。雖然公開測試一開機時尚未開放，但是不論是屬性武器還是抗性裝備，未來透過妙用多多的真元煉化，產生追加效果，以後剋王神兵鍛造可是變化無窮，精打細算的商人玩家們可是從現在就開始要多多留意最新的抗性行情！

各種狀態



中毒



冰凍



卸胄



盲眼

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PIII -500　＊記憶體 128MB　＊硬碟 2 GB以上　＊光碟機 16X以上CD-ROM
＊顯示卡 AGP介面32MB 以上，並支援DirectX 8.0　＊音效卡 Windows相容之音效卡

各種狀態


麻痺


虛弱


暈眩


熱病

敵物施展 特殊攻擊

聽了以上公開測試新增的屬性生剋系統之後，是不是對於攻略絕代更有信心了呢？不過，為了要讓遊戲平衡一下，這次公開測試也即將開放敵物的「特殊攻擊」，包含「衰弱系」（緩速、盲眼、卸胄、虛弱、僵化）、「定身系」（暈眩、麻痺、冰凍）、「中毒系」（中毒、熱病）三大狀態，玩家闖蕩江湖可要多多小心，絕代世界中的敵物可是各有所長的！

另外，隨著三大狀態系（異變系尚未開放，儘請期待唷！）的功能實裝，對應抗性的效果不僅會影響玩家剋敵的方式，當然對於原本各門派武學技能中的狀態攻擊也大有影響，自然「切磋武藝（純切磋唷）」的「遊戲性」也會產生極大的變動，這點就暫且賣個關子，讓玩家自由發揮創意去推敲研發人員設計系統的遊戲性囉！

★特殊攻擊列表★

系別	狀態	說明
衰弱系	盲眼	固定時間內造成命中率下降
	卸胄	固定時間內造成物理防禦下降
	緩速	固定時間內造成減緩玩家行動速度
	虛弱	固定時間內降低攻擊力
	僵化	固定時間內降低閃避能力
定身系	麻痺	固定時間內造成無法動彈與服用補品的狀態
	冰凍	固定時間內造成無法動彈、並持續消耗真氣的狀態
	暈眩	固定時間內造成無法動彈（一定機率受攻擊而甦醒）
疫病系	熱病	固定時間內造成火屬性傷害
	中毒	固定時間內造成傷害，並無法閃躲普攻、無法施展爆擊

成親永伴隨

別再當路人甲乙丙了，想跟絕代小說人物扯上邊嗎？但覺得拜師學藝不夠快不夠精嗎？那乾脆拉燕南天來襄助吧！透過特殊任務與條件的達成，遊戲中的主要NPC將不僅與你並肩奮戰，也替你加成灌輸獨門絕技的修行程度。不過最好不要怠慢這些俠士喔！他們可不是沒有脾氣的，遊戲中每個角色會有自我的性格，需要搭配獨特的條件才能慰留他們的協助喔！劇情中的角色會在關鍵時刻提出要求，請玩家協助、或者達成任務；玩家將與小魚兒、花無缺等人發展無可取代的友誼，也更容易瞭解絕代雙驕裡的人物世界！

在《新絕代雙驕Online》裡面，除了玩家與玩家之間的結婚系統之外，只要親密度到達一定的標準，玩家還可以跟自己的伴隨結婚唷！無論是痞痞的小魚兒、完美無瑕的花無缺、敢愛敢恨的張菁、外柔內剛的鐵心蘭…，都有可能成為玩家常相廝守的另一半！一旦玩家與伴隨結婚，除了會大大提升伴隨的能力之外；若伴隨本身是玩家的師傅，玩家本身的實力也會有條件的提升！但如何透過解開高階隱藏任務，締結武林最強姻緣佳話，這可要好好考驗玩家的好奇心和創造力囉！

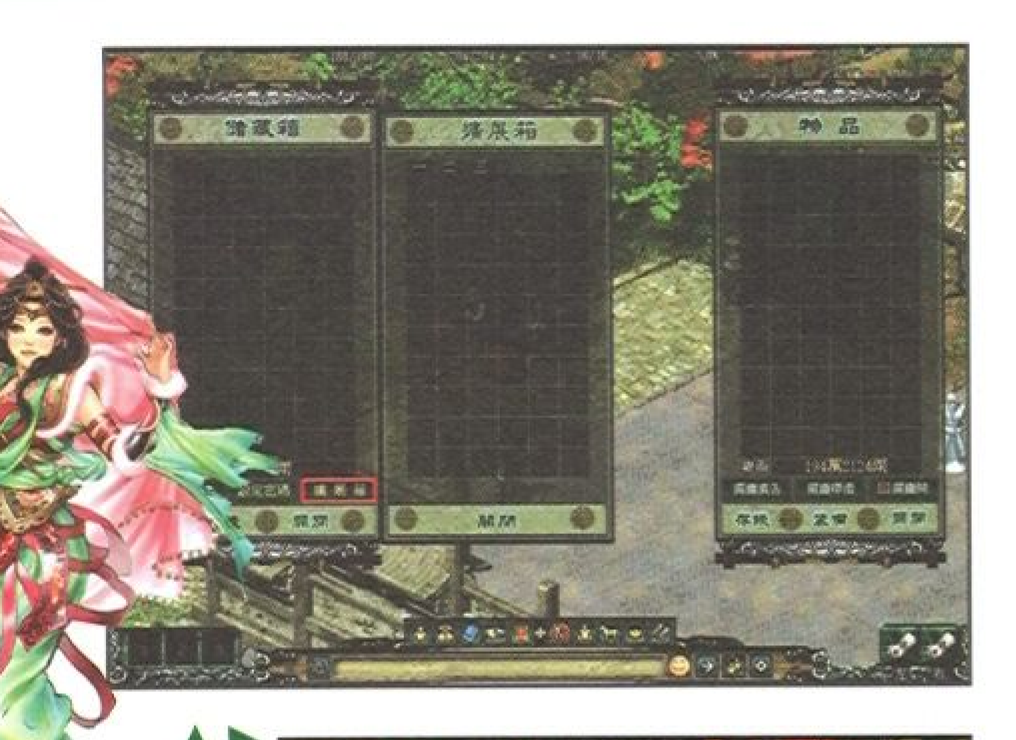

武林高手伴隨玩家練功 ▶



▲世外桃源－桃源境

擴展儲物箱容量

您是不是常有儲物箱不夠，不得不賣裝備，或丟道具的煩惱呢？現在增加一個新功能「擴展箱」來解決此一困擾玩家已久的問題！只要玩家角色於巴陵縣的 NPC 沈九（188，198）處購買儲物箱，就可於原本的擴展箱介面開啓儲物箱按鈕功能，此擴展箱與原儲物箱的容量相同（6 × 10=60格），除不能存入金錢外，與原有儲物箱功能一致。且可以設定密碼鎖，玩家可以設定密碼將角色的裝備、儲物箱、擴展箱鎖住，當處於鎖定狀態時，箱子裡的物品不能放入或取出，身上裝備不能穿上或卸下，提供更高的安全性。



▲▶快把儲物箱擴大吧！



隨著《劍俠情緣 ONLINE》正式收費，官方也一連開放了不少新功能。儲物擴展箱，讓你的儲物箱能放下更多東西！洗髓島讓你獲得重生的機會！長白山區域通通開放，讓你快速增加一甲子功力！懸賞制度讓你報仇有處去啦！這些新增功能可都是為了造福玩家的喔！

GAME INFO

發行日期 已上市

製作開發 金山軟體
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上角色扮演
售價 不一 語言版本 繁體中文版
適用平台 Windows 98(SE)/2000/XP

官方網址：http://jx.gameflier.com/

新地圖全面開放

為了讓玩家有更多的練功寶地，施展自己的武功，這次新開放了臨渝關、長白山腳、長白山南麓和長白山北麓 4 張新地圖，新地圖將會逐一開放。長白山 & 臨渝關新地圖特點：

更多的怪、更高的經驗

長白山 & 臨渝關的怪物有著比其他地圖的怪物更高的經驗值，助您練功事半功倍。當然，他們也更加強大和兇殘。怪物等級如下：

- 臨渝關→ 75 級
- 長白山腳→ 85 級
- 長白山南麓和北麓→ 95 級

雪景地圖

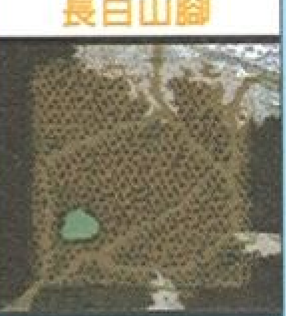
長白山南麓和長白山北麓皆為白雪皚皚的雪景地圖，給玩家新鮮的視覺體驗。

長白山南麓



豐富真實的地圖元素：火山碎石、湖泊、渤海、長白松、雪松、雲杉、灌木，在這裡可以看到長白溫泉群和隕石奇觀等長白山獨特的景觀。

長白山腳



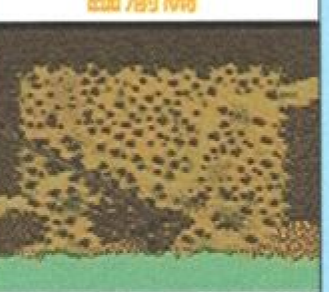
長白溫泉群：位於長白山北麓。在冬天，周圍一片白雪，唯獨這裡熱氣騰騰，水草泛綠，是長白山上一處奇跡般的景色。

長白山北麓



隕石奇觀：位於長白山南麓。漫山遍野佈滿了大大小小的火山石，如同隕石散落，彷彿來到另一個世界。

臨渝關



臨渝關位於汴京北部，從汴京北門漫步即可到達。臨渝關通往長白山腳，從長白山腳便可前往95級怪聚集的長白山南麓和長白山北麓。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PIII-500 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 1.5G ＊網路 56K Modem
＊顯示卡 DirectX9 相容顯示卡，16MB 顯示卡記憶體 ＊音效卡 DirectX9（繁體中文版）相容音效卡 8.0以上

神秘之島「洗髓島」

《劍俠情緣ONLINE》中的洗髓島是一個神奇的小島，可讓玩家嘗試並體驗各種潛能點和技能點的配點法，讓玩家體驗不一樣的角色能力！洗髓島不僅風景優美，島上還有木人、木樁、沙袋等NPC讓玩家體驗加點的效果，不滿意可以再重來喔！如果覺得這些NPC體驗效果不夠滿意，也可以邀請其他玩家組隊，進入洗髓島山洞切磋。在山洞有5分鐘的時間限制，時間一到就會被系統自動踢出來。在此期間，死亡後會在洞內重生，與「陣營使者」對話選擇陣營後，仍可繼續切磋。若其他玩家離開山洞，只剩下一人時，此位玩家也會被系統自動踢出。在洗髓島玩家不可開啓PK、不可擺攤、不可使用回城符，而且沒有死亡懲罰。若玩家對自己洗點結果很滿意時，就可以通過與夢境內的叛僧對話離開洗髓島，回到原來的城市。



◀ 第一次免費洗髓機會用完，下次得準備寶石才能進入。



▶ 先組隊才能進入洗髓山洞



洗髓島規則介紹

第一次可以免費進入洗髓島，第二次以後就要付水晶寶石或猩紅寶石的方式才可進入洗髓島。洗髓島是一個可重新配點的地方，玩家角色可在洗髓島上隨意分配武功技能點數和潛能點數，若離開洗髓島點數就會固定不變了。

進島資格： 50級或以上的非白名玩家。

進島方式： 與七大城市的車夫對話，就可以進入洗髓島。

進島條件： 從未去過洗髓島的玩家，可以免費進入一次。

若曾經去過想再次進入，有以下三種方式：

1. 花費三顆水晶寶石（任意顏色），進入洗髓島洗技能點（不能洗潛能點）。
2. 花費六顆猩紅寶石，進入洗髓島洗潛能點（不能洗技能點）。
3. 花費三顆水晶寶石（任意顏色）和六顆猩紅寶石，進入洗髓島洗技能點和潛能點。

問君能有幾多仇－懸賞制度

▼ 快讓你的仇家成為衆人喊殺的亡命之徒吧！

懸賞通緝

通緝目標 超級十大惡人

賞金金額 100000

通緝時間 4 小時

系統傭金 1萬兩

下單 關閉

江湖，是個弱肉強食的世界！雖說人在江湖身不由己，但您是否有因自身修行尚未純熟，而被其他高手PK欺侮，卻無力報仇的悔恨呢？現在衙門為了伸張正義，特別開放「懸賞」這個新功能供玩家來一吐心中的不快，只要花一點身上的銀兩，就可以委託衙門，設計懸賞任務，由其他武功高強的俠士替你雪恥，只要有錢，就可以找人幫你報仇啦！懸賞方法如下：

一 先準備至少11萬兩（最低10萬懸賞金＋最低1萬傭金），到鳳翔、大理、揚州、汴京四個大城的衙府衛兵對話選擇「創建通緝任務」。

二 之後會跳出一視窗要您輸入通緝目標、賞金金額、通緝時間，並顯示系統傭金（最低一萬，通緝時間每多4小時傭金多一萬，最多40小時傭金10萬），輸入後按下下單便完成通緝。（註：如目標玩家等級未到50級則無法通緝，且目標玩家不在線上也無法通緝）

三 想接通緝任務的玩家可以也到這四個衙門與衛兵對話，選「領取通緝任務」，再選擇想接的任務，按下接單（一任務只限一人可領取）。

四 接下通緝任務後只要將目標開「屠殺」殺死後，系統會顯示要您在限定時間內領取賞金，只要回到衙門便可領取賞金，任務完成。

五 如果接受的玩家想取消任務可向衙門衛兵對話，選擇查看自己的任務後，會開啓一視窗「江湖通緝令」，選擇想取消的任務再按下銷單便可以取消任務。

玩家可以到南獄鎮(195,195)在驛站旁邊的人，去尋問被通緝的玩家在那？讓玩家不用辛苦的在人海茫茫中找尋被通緝的人喔！



◀ 哈哈，這下仇家可要天天提心吊膽了。

哈線遊上戲館

記載在眾神書冊中的歷史

《EQII》的故事始於「水晶龍薇仙」，用祂的利爪劃開了諾瑞斯大陸，並且孕育了龍族。羨慕薇仙成就的其他眾神們也在這塊優美大陸上，各自創造了象徵祂們的種族。凡人侵入了屬於諸神的異界，觸怒了眾神。眾神對凡人輕率的行為十分憤怒；決議不再守護諾瑞斯的子民，並且利用各種手段分化凡人，使得他們陷入混戰的局面。大戰後的數十年，諾瑞斯大陸才剛從戰禍中慢慢恢復，正當一切開始上軌道，接連的災變卻不斷摧殘著諾瑞斯大陸。高掛在夜空上的月亮－「露卡琳」在一聲轟隆巨響後炸成了碎片。碎片形成大隕石強襲諾瑞斯大地，並將地表炸出無數個深坑…。


▲骷髏是經典怪物


▲這隻怪會不會太大

EverQuest II



如同電影場景般真實的遊戲畫面，這是在筆者初次接觸到《EverQuest II》時，所感受到的第一個感動與震撼。在《EQII》的世界裡，你可以完全感受到正邪誓不兩立的衝擊，邪惡勢力的滋長在此可無盡的發揮，正義的一方為堅持理想和信念與惡勢力對抗，讓你更能深深融入這個世界裡。

GAME INFO

製作開發 SOE
代理發行 遊戲橘子
發行日期 未定
遊戲類型 線上角色扮演　語言版本 繁體中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

發行日期 未定 預定

官方網址：http://everquest2.station.sony.com/

邪惡與正義的對決

《EQII》的故事是從大災難後的十五年開始，諾瑞斯大陸成了許多小陸塊，而僅剩兩座城市：自由港和奎諾斯。人們也陸續聚集到這兩座城市開始重新發展，一場正邪的對決正式展開…。

邪惡陣營－霸主路坎

自由港在野心勃勃的路坎．德賴爾的率領下，成為那些邪惡帝國難民的避風港。黑暗精靈和巨魔等黑暗勢力早就存在於自由港之中，而邪惡的自由港民兵團，更納入了洞穴巨人、蜥蜴人、貓人、地精、半精靈、博學者和鼠人等邪惡生力軍，讓他們的實力更為堅強。幾乎整個諾瑞斯大陸被自由港的邪惡勢力吞沒只是早晚的問題。


▲半身人與洞穴巨人的差距好大

正義陣營－領主貝莉

奎諾斯城的居民，企圖阻止這股惡勢力繼續蔓延。在高尚的安東尼亞•貝莉指引之下，諾瑞斯各地的善良種族們，紛紛來到這個位於新安東尼卡大陸的海岸旁，由貝莉所領導的避難所－奎諾斯。矮人、半身人、貓人、高等精靈、木精靈、博學者和野蠻人，紛紛加入了人類及半精靈的陣營，共同在貝莉的號召下團結起來，企圖替這片苦難的大陸找回希望。


▲EQII 最美麗的種族－高等精靈


▲蜥蜴人大戰毒蠍子

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　P4-1G　＊記憶體　512MB　＊硬碟　未定
＊顯示卡　DX9 以上　＊光碟機　未定　＊音效卡　支援 DX8 以上之音效卡

客製化的角色創造

在《EQ II》中可以讓玩家創造4個角色，當你在《EQII》中創造新角色的時候，你可以選擇你所想要的種族、陣營並客製化你的細部特徵。《EQII》的角色模組擁有一般線上遊戲前所未有的極細緻客製化功能。你可以輕易的營造特殊化的個人風格，改變鼻子、耳朵、眉毛、頰骨、下巴等等的大小和外型。再加上眾多樣式的髮型和肌膚色調可供選擇，男性角色還可以有眾多型態的鬍子樣貌可以挑選；某些種族還有一些特定的特徵可以使用，像是地精和鼠人就可以帶上各種款式和鏡片顏色的眼鏡，這樣一來玩家可以光從遊戲中角色的樣貌就可以辨認出他的身分，不至於和其他人混淆。





▲ 連身上的紋路也提供個人化的選擇





▲ 調整膚色

傳統的 RPG 設計都是著重在起始選擇上，在創造人物時，玩家都還搞不清楚狀況就必須先選擇能力值的設定。但你真正進行遊戲，你要替你的角色所做的決定，就變的越來越少。 《EQII》的目標就是要倒轉這個金字塔的設計，希望把角色的創造儘可能做的簡單，讓新手入門是很輕鬆且愉快的；你只需決定基本的要素，然後在你等級提升的時候，再去做進一步的選擇。期待玩家所做的決定都是經過深思熟慮，且在選擇之前就已經做好準備了。





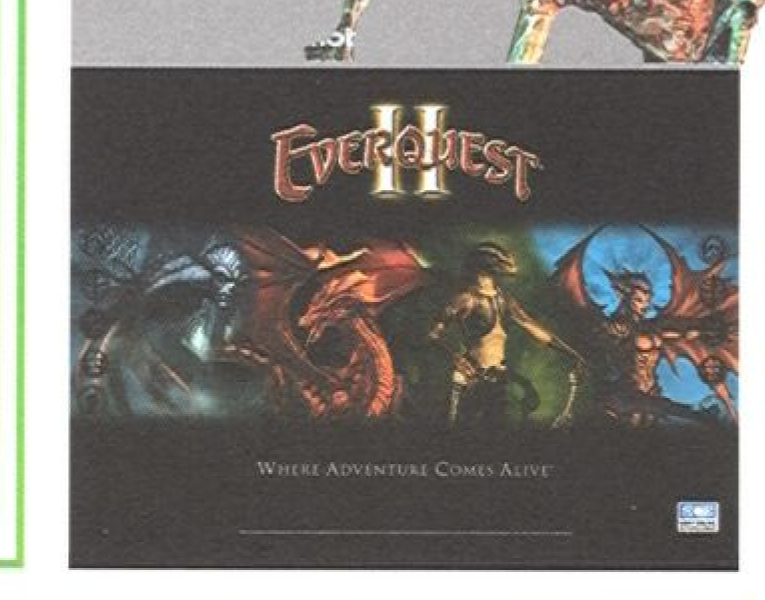








▲ 怪物造型十分特別出衆

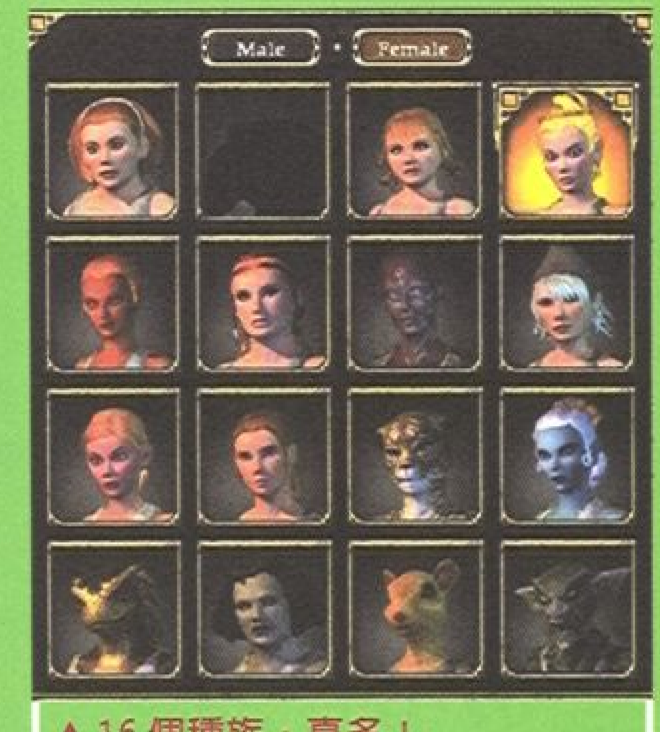


16個種族提供多元化的選擇

《EverQuest II》的每個種族，都有自己專屬的生活型態與特性。如果你想要扮演的角色是有高貴優雅的氣質，那你可以考慮高等精靈：如果你是喜歡活潑可愛又調皮的感覺，那你可以以選擇木精靈或是半身人：更或者你喜歡勇猛威武又帥氣，那野蠻人會是你最佳的選擇：想耍壞？搞破壞裝酷？那黑暗精靈、巨魔與蜥蜴人等邪惡角色就非你莫屬了。目前只有蛙人無法讓玩家自由選擇，因為蛙人種族需要有玩家完成影響該伺服器等級的任務之後，該伺服器的玩家方可選擇該限定種族。


◀這是帶小朋友出遊嗎？


◀他不是怪啦，別打錯了！



▲16個種族，真多！

人類種族

人類

多樣化和善於適應的佼佼者(可選擇善良或邪惡陣營)。三個最能夠描述人類長處的詞彙就是：多樣化、獨創性和適應力。精巧的雙手也讓人類在裁縫與防具製造方面有驚人的表現。



野蠻人

北地之狼(可選擇善良或邪惡陣營)。高大、孔武有力的人類原生種族，野蠻人的肉體就是為了戰爭而生。另外，野蠻人對於草藥學或是釀造也有著獨特見解。



博學者

神秘知識的追尋者(可選擇善良或邪惡陣營)。長期鑽研魔法的每一個博學者，對於現今已知的魔法力量，不論是在攻擊或是防禦都有著深刻的研究，參閱過的古代典籍，也讓博學者們學習到鍊金術的奧妙。



矮小種族

矮人

鐵與岩石的大師(善良陣營)。矮小但卻強壯的體魄，讓矮人能攻善守，又不畏懼魔法或是疾病的傷害；矮人戰士通常也都是大陸上著名的兵器冶鍊家，在打造出滿意的巨斧後，來杯不可或缺的啤酒，對矮人而言，則是至高無比的享受。



半身人

歡笑和淘氣的散播者（善良陣營）。矮胖的人種，在偉大種族中是排名第二矮的。不能依典型的矮胖外表而小覷了半身人，他們實際上是十分敏捷、靈巧的；半身人總是做出讓人讚嘆的食物或是織品。



地精

創新的工藝師。所有偉大種族中最矮小的一個。矮小的身軀能讓地精隱藏在沒人注意的小角落，高超的工藝技術也讓地精在打造兵器或是鍊金術方面相當出色。



官方網址：http://everquest2.station.sony.com/

特殊種族

鼠人

藏身地下的陰謀集團（邪惡陣營）。長期藏身於地下，讓鼠人並不畏懼疾病或是劇毒，也學曉如何藏匿在黑暗的深處，部分的鼠人對於製造兵器或是毒藥研究有著極高的天份。



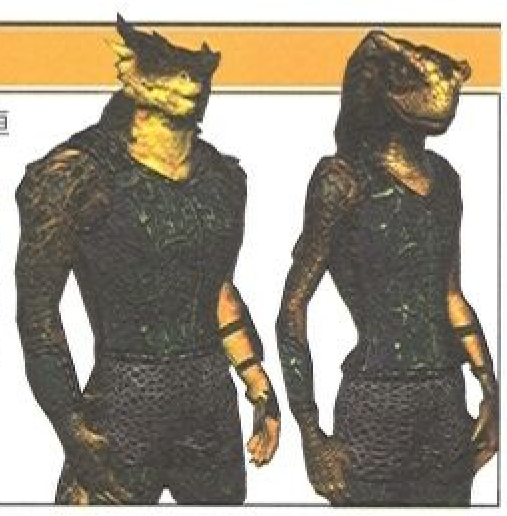
貓人

寧靜風暴之貓（可選擇善良或邪惡陣營）。貓人的身材高大且強而有力，還有著驚人的靈活和敏捷度。溫暖的毛皮，也讓牠們並不怕冰系的傷害。



蜥蜴人

爬蟲類的暴君（邪惡陣營）。堅韌的鱗片讓蜥蜴人敏捷的身軀也有著過人的防禦力；讓蜥蜴人狂熱的恐懼教義，便在他們所調製的邪惡藥劑中展露無疑。



蛙人

瑪爾的十字軍。諾瑞斯大陸上的蛙人是受到勇氣之神 — 米森尼爾．瑪爾眷顧和賜福的。他們迅速的從矮小、脆弱的兩棲類，進化成為在心靈上極具智慧及在戰爭中令人畏懼的種族。



精靈種族

高等精靈

圖奈瑞律法的捍衛者（善良陣營）。有著令人神魂顛倒的優美臉龐，穿著是所有種族中最為高級、優美的，優雅的美感更讓高等精靈成為珠寶飾品的巧匠。



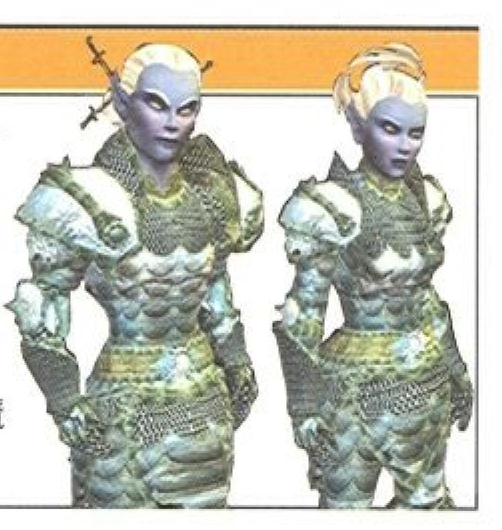
木精靈

森林之族（善良陣營）。跟所有的精靈一樣，有著共同的特徵：纖細的體型、迷人的臉龐和尖尖的耳朵。他們的皮膚是深褐色的，而長期在森林的生活，也讓敏捷的身軀鍛鍊出躲避危險與搜尋目標的好本領。



黑暗精靈

地底世界的征服者（邪惡陣營）。長期生長在陰暗的地底世界，黑暗精靈比任何種族更擅長於隱藏在黑暗中，高超的智力也讓黑暗精靈成為出色的製毒巧手或是魔法賢者。



半精靈

精靈流放者（可選擇善良或邪惡陣營）。三個古老精靈種族和人類結合後，所產下的後代。受到兩族不同的文化薰陶，半精靈將思緒都投入了珠寶飾品與木造器具的創作。



巨型種族

洞穴巨人

人群中的野獸（邪惡陣營）。出生在沼澤邊的洞穴巨人，有著足以對抗疾病的強壯身軀，也學會如何在水中呼吸；為了在惡劣的環境生存，他們也通曉如何能夠不費力的找到食物。



巨魔

戰爭中駭人的毀滅力量（邪惡陣營）。為戰而生的巨魔，擁有一切戰爭所需要的天賦，不論是強壯而不畏懼攻擊的身軀，或是製造兵器防具的高超手藝，都可用來證明戰場是他們的地盤。



神劍Online

『京城運河』水汪汪資料片 [v160版本]

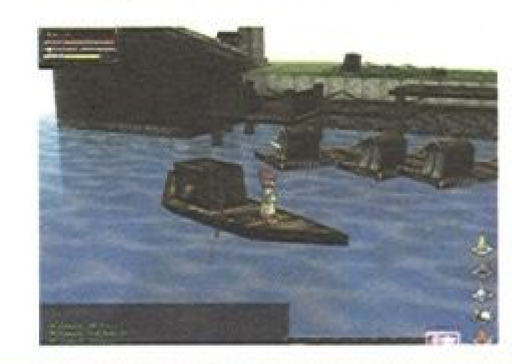
《神劍》是一款為了呈現真正武俠世界所打造的線上遊戲。在這裡，有恩有怨，有情有義，有生有死。我們相信，唯有亂世才會出現真正的英雄。唯有經歷過苦難，才會出現刻骨銘心的愛情。神劍中的一切一切，都只是為了帶出：力量，真愛，誓言。

【獨特的飛躍輕功系統。】

神劍中最大的遊戲特色之一，就是輕功系統。為了能夠忠實的呈現中國武俠飛簷走壁的獨到魅力。神劍特別針對輕功設計了一套飛躍系統。在神劍中，玩家可以利用飛躍技能騰空躍起，如同飛燕一般的滑翔於空中，然後緩緩落地。

為了表達輕功的輕盈與寫實，神劍中特別採用力學跟重力原理來模擬整個飛躍的過程，讓玩家感受到如同真實般的跳躍落地質感。神劍官方特別自豪的表示：遊戲中輕功飛躍的細膩質感，絕對不是一般的瞬間移動或是如同石頭般的僵硬移位，這點歡迎玩家來遊戲中體驗認證。

此外，由於輕功系統的加入，使得《神劍》變成一個真正的3D立體世界，在這裡，你的敵人可能躲在屋頂的屋簷之後準備偷襲你，也可能躲在湖岸底下，或是躲在大樹之上。整個PK區域來自四面八方，讓您感受到來自全方位的戰鬥快感。







▲由不同角度拍攝的角色飛躍畫面

GAME INFO



發行日期 已上市

製作開發 歡樂家庭
代理發行 未定
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 月費299　語言版本 繁體中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.gs.game.tw



◀繁華熱鬧的京城景觀

【新開放的全新地圖。】

在這次的v160版本中，新增加了『京城運河』與『靈山靜森』兩張地圖，一是充滿水意盎然的古城運河，一是靈氣滿佈的幽靜森林，將帶給玩家更多的美景與練功場地。

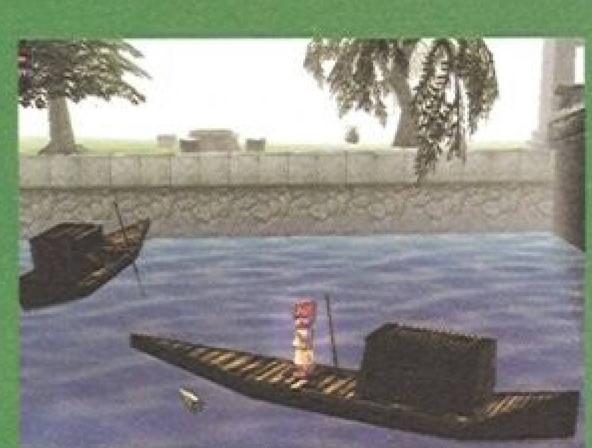
在京城運河中，玩家可以看到輕舟滿佈的大運河，熱鬧的碼頭跟渡口：在充滿氣勢的跨河大橋上，欣賞美麗的河岸美景，感受熱鬧的運河文化。這裡也是《神劍》中相當擁有中國風味的美景之一。



▲怡紅院？這應該是女賓止步吧！



▲充滿中國風味的大紅燈籠



▲搭著小船遊河多愜意啊！

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PIII以上　＊記憶體　128MB　＊硬碟　1GB　＊光碟機　不需
＊顯示卡　支援 Direct3D 之AGP顯示卡　＊音效卡　支援DirectX或100%相容之音效卡

【新職業及新頭飾開放。】

一向倍受玩家喜好的相命師，在這次改版中也擁有了專屬的職業稱號與頭飾，讓其他玩家可以一眼看出這位算命師的能耐與歷練；而除了算命師外，許多職業也都新增了專屬的頭飾。比方說醫生的十級治傷帽，可以讓玩家放心的把命交給你醫治。而十級的領導帽，更可以讓人人搶著與你組隊練功。

除此之外，這次的新版本也加入了多樣化的轉職條件。舉例來說，紅方的玩家要轉職強盜，除了原本的累積積分轉職任務外，更多了達到"百人斬"便可直接轉職的新任務。讓玩家多出新的選擇與樂趣。


▲新手區的人潮真是洶湧喔


▲戴個夠炫的頭飾多拉風啊！

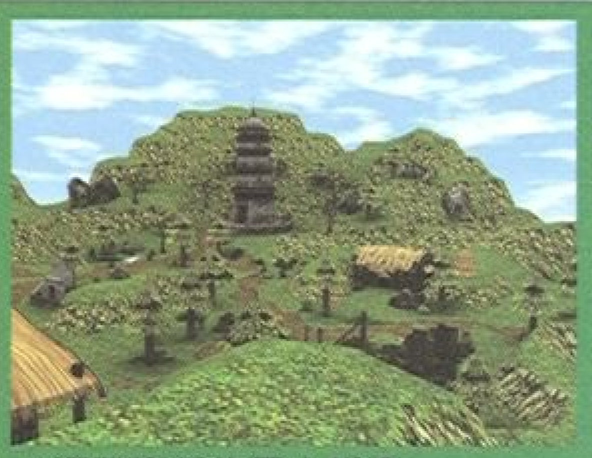
【更多兇猛的怪物登場。】

除了新地圖外，十二種全新的怪物也在此次版本中登場：強盜、麒麟、巨鵰等，讓您有更多的挑戰與打寶目標；而人型的怪物們也大幅的強化了戰鬥AI，會施展出各種戰鬥技能應戰。你可以看到峨嵋女師姐帥氣的揮出劍氣攻擊，女忍者使用速攻與劍斬等等。

此外，每一種怪物都會擁有特殊風格的對話，你會看到姑娘嗲聲嗲氣的跟你打情罵俏，強盜威嚇的要你交出錢財等等，使得怪物變得相當富有趣味性。再加上戰鬥技能的使用，讓《神劍》的戰鬥變成緊張刺激而且有趣。

◀這麼可愛的蘿莉也是敵人嗎？

而靈山静森則是充滿山林靈氣：落葉紛飛，巨石，古蹟，給您寧静的心靈美感。不過可不要沉醉於美景而忘記身處武林，如同武俠電影中，越是寂静越是隱藏可怕的殺機：可不要忘了，神劍是一款相當真實的武俠遊戲呢！一個失神，可能已經血濺五步，命喪敵手。


▲清幽寧静的靈山静森


▲這座華麗的宮殿似乎暗藏玄機

【NPC也一起加入的國戰系統。】

這次的大改版也強化了神劍的國戰系統。當國戰一啓動，除了玩家外，雙方陣營的守衛跟角色也會互相展開戰鬥。你可以看到藍方的峨嵋小師妹跟紅方的女小偷互相追逐，碩健的北方蠻人卯上可愛的小丫環，彼此施展各種招式技能對戰。讓國戰中的《神劍》更能夠展現出全面爭戰的衝突烽火。


▲嗯？GM要帶我們去打國戰嗎？

—眞實化的武俠世界—

官方表示，目前玩家只要到官網登錄帳號後即可進入遊戲中免費試玩。探索《神劍Online》充滿刺激的成人武俠世界。玩家除了可以體驗到刀劍、拳法、暗器、輕功、點穴等56種戰鬥技能外，還可以學習聲樂、醫學、煉藥、烹飪、紫微等32種生活技能：如果你內心的邪惡蠢蠢欲動時，還可以研習前所未有的偷竊、威嚇、潛行、下毒、推倒等12種極惡技能！

由於遊戲充滿PVP戰鬥與寫實的江湖規則，官方還是建議年滿十八歲的玩家比較適合進行本遊戲。

哈線遊上戲館

使用介面全盤更新

大家都知道，《新天上碑》最為人稱道的就是完善的哈拉系統，在2.90版，HI-WIN將哈拉功能更加發揚光大，讓玩家能夠哈拉得更過癮。同時，各種界面也都改為圖形化操作，讓新玩家在三分鐘內能上手，《2.90版龍獸天人》將所有使用界面都更改了，玩家別怕會感到陌生，只要你進入遊戲按「F1」就會出現清楚的說明。而在武功切換方面，由於《新天上碑》三年來已開放了數十種武功（攻擊、防禦、其他三大類武功），玩家在打怪、PK、攻城時，常為武功切換而搞得手忙腳亂，在2.90版中，韓方依台灣玩家的需求並參考其他遊戲圖形化友善操作介面，設計本切換系統，玩家多練習幾下，相信很快就能得心應手了。



按「F1」就會出現改版後的介面說明

武功快速切換鍵最適合這種大型械鬥場面



按「F11」就可叫出武功視窗，將你已學會的武功拉到下方格子內。

新天上碑 龍獸天人 [2.90]

老字號的武俠線上遊戲《新天上碑》，將進行三年來最大規模的改版，繼上一期的介紹之後，本期將介紹改版後新增的介面功能、裝備的修練功能、神獸比武系統和新增的武器裝備等等，玩家絕對不能錯過！相信這次的改版不只可以滿足頂級玩家練功打寶的需求，對於中階玩家也是面面俱到哦！

GAME INFO

發行日期 11月17日

製作開發 億泰利
代理發行 億泰利
遊戲類型 線上角色扮演
售價 月費　語言版本 繁體中文版
適用平台 Window 98 / 2000

官方網址：http://1003b.pfamily.com.tw/index.htm

練功快速升級

韓方這次很有誠意地開放了各種修練加給的道具及功能，玩家可得好好把握以善加利用喔。



小奇緣會有一定的重擊率

新增上／下衣、護腿、鞋子的修練功能

《龍獸天人》中的上／下衣（外功）、護腿（熟練）、鞋子（敏捷）等防具，都將開放修練加給值，若穿上有設定修練加給值的防具時，可以取得該能力值的追加經驗值：而穿上有修練加給值的防具時【經驗值 =（打怪後取得經驗值 + 修練加給追加經驗值）】，另外，上／下衣、護腿、鞋子按滑鼠右鍵的詳細查看視窗上，可看到修練加給值。這項功能可提升玩家的練功效率。

外功額外獎勵

改版後人物的外功越高，可吸收敵人或怪物的殺傷力也會越高，殺傷力的吸收為（外功/100）%：如怪打你傷害一萬，你外功1000，則吸收掉1000/100=10%，10%*10000=1000，亦即怪傷你變成9000。另外，原先聲望升1，體力會升約30左右，現在外功每升1，體力也會額外再加1喔！而為了讓五轉玩家的小奇緣武器更有威功，2.90版讓小奇緣會依一定機率發出重擊，重擊威力為一般攻擊力的1.2倍（是一般攻擊，不是放武功的時侯）。

SYSTEM REQUIREMENTS

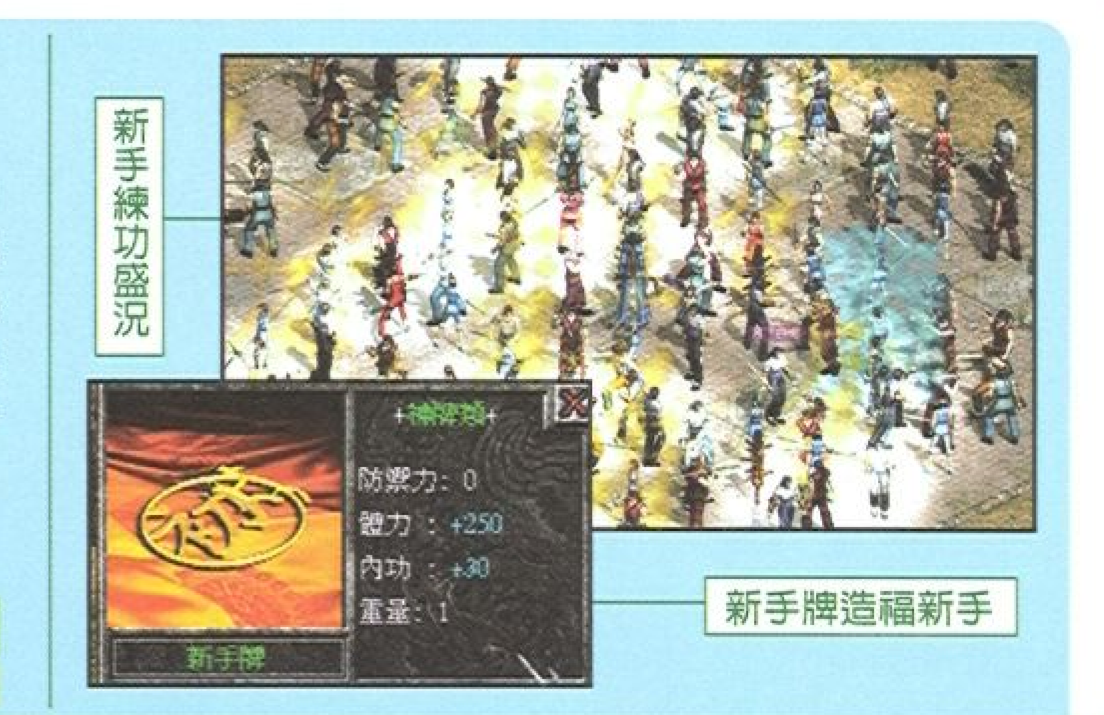
* CPU PII-300　* 記憶體 64MB　* 硬碟 400MB
* 顯示卡 具8MB以上的3D加速卡　* 光碟機 8倍速光碟以上　* 音效卡 支援DirectSound 8.0以上

新手快速成長

《新天上碑》不但對老手玩家照顧有加，對於新手玩家的照顧也是不餘餘力，除了三才氣功等讓新手經驗値快速累積的衆多方法外，更開放了新手速長系統，只要是聲望在500級以下的新手玩家都可以享受到這套神奇的成長系統，五轉500級内亦適用。除此，人物一出生會配有新手牌，戴上去會讓你體力+250 、内力+30 。

【快速升級能力範圍】

聲望	力量	外功	熟練
1～500	45～544	45～544	0～499



新手練功盛況

新手牌造福新手

神獸比武

相信2.80版守護靈開放後，大家都養齊四隻守護靈了吧，2.90版新開放神獸比武功能，讓你可以派出愛寵來跟系統或其他玩家對賭，這不只是賭運氣，還要賭「心機喔」！神獸比武分為與電腦或玩家對賭二種，玩家可以去地下賭場神獸比武場，先戴上守護神牌，再按「神獸比武」可與電腦神獸決鬥。無論跟電腦或玩家，累勝1000場會有四神獸像，該神獸待戰動作會改變，同時神獸頭上會有一個王冠，表示您的寵物為萬獸之尊。與玩家想要進行神獸比武，按 Alt+滑鼠右鍵，選擇神獸比武即可。開始比武前，玩家的神獸欄上，會顯示目前裝備中的神獸之樣子及能力值，依照裝備中的神獸等級，可讓玩家有多的點數可調整寵物能力值及確認下注金額。比武開始後，玩家在3秒限制時間内可指揮寵物的攻擊或防禦部位，「特」鈕為寵物隨機之重擊，與寵物之敏捷有關，主人無法操縱。當然，青龍白虎朱雀玄武四種不同聖獸，優缺點也各有不同，敏高出現重擊（威力為一般攻擊的二倍）的機率會上升、力高殺傷力大、外高就是防禦強。其中一方寵物被打到沒血就算輸，勝方可贏得(下注金*2)*(90/100)。練功練累了的朋友，不妨叫你的寵物上場打打看，搞不好會幫你贏得不少盤纏喔。


累勝千場，寵物就會長出很像皇冠的東東。



決鬥中的畫面，上中下的按鈕是用讓你您指揮寵物攻擊或防守之用。

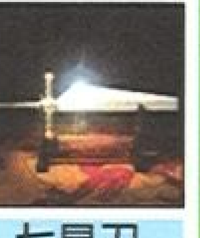
四種神獸能力值分析表

神獸類型	力	防	敏	血
青龍	高	中	低	低
白虎	低	高	高	中
朱雀	中	中	中	中
玄武	中	低	低	高

青海湖新增武器及防具

新增 武器


雷電劍


七星刀


墨玉現魔戟


死靈爪

青海湖新增武器「攻擊力970 、熟練925 、重量970」，在3.0版將隨著怪物平衡性調整，同步調升這四把武器素質。

新增 防具


萬年冰晶鈴


溪流神衣


紅檀石鉀


紅檀石護腿


漂風唐鞋


魔龍斗蓬



戰亂的年代●●.

在一個戰亂的年代，西元 1920 年，當各地在經歷第一次世界大戰後的蹂躪後百廢待舉，一個位於法國北部的小村莊也不例外，不過奇妙的是只有村中一對姊妹花所居住的房子卻安然無事的屹立在那裡，好像戰爭跟它沒關係一樣，就猶如世外桃源一般，本作的故事便是發生在這個像是脫離現世的房子，一對相依為命的姊妹身上發生的奇妙故事。



フランシ

遊戲的主角。因為不明原因造成失憶而倒臥在屋前的男子，受到セシル和リズ姊妹的照顧之後而住了下來，為了稱呼上的方便セシル和リズ姊妹給了他『フランシ』這個名字，是個過去一切成謎的英俊男子。



L'HeureBleue
ルール・ブルー

撰文：勇者AAA

過去F & C公司的製作小組中曾以恐怖懸疑故事為題材的『フェアリーテハードかバー』小組，消失了一陣子後正式改名為『F&C · HARD COVER』重新出發，而本作正是該組復活後的第一部作品，特別商請有鬼才之稱的廣野建一擔任腳本師，並且請來同窗會的原畫師水谷とおる擔任原畫，由兩位大師聯手打造本作是否也會像兩人的光芒一樣耀眼呢？

GAME INFO

發行日期 12月17日 預定

製作開發 F&C · HARD COVER
發行公司 RPA Order Service
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ¥8190
發行版本 日文 /CD-ROM X1
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.fandc.co.jp/

失憶的男子●●.

某一天，在姊妹屋前出現一名倒臥在地的男子，經過姊妹的照顧男子甦醒了過來，但是，該名男子不但連自己是誰都想不起來，連自己為何會出現在姊妹的屋前都完全沒記憶。姊妹觀察了一下眼前的男人，如果要說有什麼不對勁的地方，便是男子頭部後面的傷，恐怕那便是男子失憶的原因『有可能是戰爭時被捲進戰鬥的關係吧！』姊妹這麼想。於是姊妹便讓男子住了下來，然後就像姊妹父親還在一般的照顧男子的生活起居，猶如過去一樣三人一同吃飯，一同談天說地講些有趣的事，並未因為眼前這個男子是個毫無關係的陌生人而有任何的不自然。但是，這樣安穩的生活卻產生的微妙的變化，一些不足為意的小事卻勾起了男子喪失的記憶，姊妹也因為都對這名男子產生了好感而有了不一樣的態度，三人的相處由原本的家人感情變成一種有點曖昧的感覺，姑且不論曖昧的產生是幸還是不幸，三人原本的生活有所改變是不爭的事實，而這樣的改變會對三人造成怎樣的影響呢？





SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　P3-800 以上　＊記憶體　128MB 以上　＊硬碟　700MB 以上空間　＊光碟機　2XCD-RO
＊顯示卡　DirectX7.0a 以上支援，8MB RAM　＊音效卡　Direct sound，PCM 音效支援

リズ

セシル的妹妹。雙親死亡的對她造成不小的打擊，進而使她封閉了自己的內心，導致精神年齡像個小孩一樣，平常不太與人交往，鮮少在人前有說有笑，看書是她唯一的樂趣。

セシル

リズ的姊姊。父母都在戰爭中喪命的她繼承了這個家，與妹妹相依為命的她個性相當堅強，培育花草的園藝生活是她的興趣，對於フランシ抱有好感。





遊戲製作小組在本作上，採取了不同於一般AVG的單一主角視點的模式來進行遊戲的流程，而是以男子和這一對姊妹的視點切換來進行故事，利用透過三人不同的觀點來詮述故事的鋪陳，期望能讓玩家對故事有更深一層的瞭解。









ルイ

在村中擔任牧羊工作年輕人，平常沒事都會往セシル家跑，幫忙處理一些雜事，感覺像是セシル家的長工(笑)，對セシル抱有愛慕之心，因為主角的出現，覺得戀情受阻，對主角的態度相當冷淡。

司空見慣的不可思議

這是一個平凡的海邊小鎮－安武市，街上的人也是，海的景致也是，山上的一草一木也都是，這些平凡組合成了一個平凡不過的小城市，但是，這卻是很不可思議啊！一個平凡卻不可思議的小鎮。「鯨魚先生、鯨魚先生...今天也是個好天氣呢」，「等..等一下，妳到底是在跟誰打招呼阿！？」，「嗯？難到你沒有看見浮在天空的鯨魚先生嗎？」，是的，鯨魚在我眼前的天空飛行者，看起來像是在保護著這者城鎮的人們，不過或許對於這個城市來說這是是稀鬆平常的事，會覺得不可思議的應該只有我一個人吧...。



主角來到安武市時在鯨魚之丘遇見的不可思議的少女。









撰文：勇者AAA

不知道各位讀者是否有仔細觀察過周遭的人、事、時、地、物呢？如果沒有，有空時就稍微發呆一下吧，當你靜下心來時你會發現一些平常時認為沒什麼大不了小事，其實是非常與衆不同的，有可能你認為是很正常的事，對別人來說是非常不可思議的，所以如果要讓生活變得更有趣的話，就試著去探究其他人的不可思議吧。

GAME INFO



製作開發 CIRCUS
發行公司 CIRCUS
遊戲類型 AVG　　遊戲售價 ￥10290
發行版本 日文 /DVD-ROM
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://circus.nandemo.gr.jp/sakuhin/kujira/index.html

御影仁菜

主角暫時就讀的榛名學園中的遇見的學姐，常常想著如何在天空飛行，有時會完全不在乎周遭的眼光做出奇異的舉動。



最終試驗くじら

鯨魚在天空飄著，在這個城市裡是很平常的，對我來說卻是那樣不可思議，也因為這樣的不可思議讓我覺得這個城市格外的美麗，藍色的天空、白色的雲，我並沒有在追求什麼不得了的際遇，雖然我一直都在旅行。這個世界是那樣的寬廣，我所遇見的事物可能對於這個世界來說都是微不足道的，但也正因為如此寬廣我才才能看見那名為「最終試驗」的鯨魚先生...。



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　P3-450 以上　＊記憶體　96MB 以上　＊硬碟　1G 以上空間　＊光碟機　2X DVD-ROM
＊顯示卡　DirectX5.0 以上支援，8MB RAM　＊音效卡　Direct sound，PCM 音效支援

夏天降雪 冬天蟬鳴

本遊戲敘述著一位到處旅行賣藝的少年來到了對他來說是一個相當不可思議的城市，一個夏天裡天空會降雪，冬天會聽到蟬叫的平凡小城市，以不合常理的故事鋪陳，表現出另一種不同風格的劇情演述，期望讓玩家能夠得到有別於以往 AVG 故事的感動，CIRCUS 公司除了在故事上想給玩家們不同的感受，特地動用多名原畫師聯手繪製這部作品，讓玩家可以在視覺和心靈上得到新的感受。



茂木美佳

安武市的名士．茂木家的次女，茂木優佳雙胞胎妹妹，個性倔強，很討厭別人說她沒有女人味，但是心中卻渴望成為溫順的女孩，現在正為對主角一見鍾情後是否應該表白的事苦惱著。



茂木優佳

美佳雙胞胎姊姊，在知道妹妹對主角一見鍾情後常常假冒妹妹美佳的身份親近主角，弄得主角混亂不已，可是卻也因此對主角產生些許好感。



榛原胡桃

榛名學園新聞部的社長，因為父親在跑新聞時下落不明，所以立志要成為一名記者，有著平易近人的個性，但卻相當好管閒事。

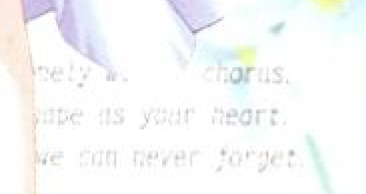




夢前 春香

身為主角乾妹妹的春香，繼承了母親『夢前』的藝名，自己也用著夢前春相這個藝名，非常喜歡大哥哥的女孩子，雖然常會想跟她在一起，但是到目前為止還是沒有辦法很積極行動。





名雲 紗繪



Sweet and Sweet



很多遊戲都喜歡把大學生的打工都設定為”家庭教師”，本作也不免俗的是這樣的設定，不過說真的家庭教師這個工作可不是一條安穩的路，雖然只要幾小時的教學就可以拿到不少的薪水，但是自己所教的學生如果成績不好，或是一直沒有進步的話可是會引起家長不小的責難呢！

撰文：邪騎士



發行日期 12月10日

GAME INFO

製作開發 BLACK PACKAGE
代理發行 BLACK PACKAGE
遊戲售價 ￥9240（含稅）
遊戲類型 AVG　發行版本 日文CD-ROM
適用平台 J-Win 98/ ME/2000/ XP

哈東遊洋戲館

本作的遊戲目標

BLACK PACKAGE這家公司旗下大致上有四個製作小組，各製作類型不太一樣的遊戲不過基本上而言只有本製作小組的遊戲是能拿來介紹的（其餘的製作小組都過激了...），而本作的遊戲目的應該也不難懂，就是讓身為家庭教師的主角能和喜歡女學生一親芳澤，為了這偉大的目標玩家們可要好好努力才行。



老師之路 現在開始?!

我的名字叫平山總一，是個人生無大志只求六十分的混混大學生，對於未來的目標也沒有多大的期待，便以無災無難的鐵飯碗－老師之路而邁進中，不過老師這個職業到底是一個怎麼樣的工作？真的與我相符合嗎？反正還有一點時間，等到時間到了再說吧！原本我是這麼想啦，不過近日我青梅竹馬的朋友－あかね哭著來央求我，說「老師～要是我再不及格就會留級啦！」...。





野木原あかね

主角的青梅竹馬，是個體育萬能並相當著重打扮及外表的少女，由於自己在陸上部的表現相當優秀，所以不論男女都有仰慕她的人，不過學習上可說是完全不行。



大空寺　潔玲

あかね的同班同學，由於家境相當的不錯，所以可說是一個任性的少女，討厭男人並把男性都稱之為「不潔的生物」，相當的仰慕あかね，也因此把主角視為最大的仇敵。



水樹　響子

沉默寡言如謎一般的少女，做任何事幾乎都有出人意料之外的表現，國文、數學、物理的成績相當的優秀，但唯獨英文這科完全不行，而英文成績不好的理由似乎和某人有關。

若菜



主角的妹妹，由於父母雙雙外出工作，在家的時間相當的少，所以自幼便開始幫主角打理家務，是一個非常堅強的女孩子。

紺野美穗



相當有朝氣且喜歡照顧人的的少女，和水樹響子自幼就是好朋友，喜歡幻想，將來的目標是成為童話故事的作家。

榊のりか

主角的學生，在玩的時候可說是充滿活力，但讀書的時候完全不行，不禁常讓主角嘆惜說：「要是能把玩的活力分一些到讀書就好了！」。



榊のりか的母親

官方網址：http://www.blackpackage.co.jp/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　P-166　＊記憶體　32MB　＊硬碟 600MB
＊顯示卡　800X600 HhighColor　＊光碟機 16倍以上　＊音效卡　支援DirectSOUND

Tears to Tiara

ティアーズ・トゥ・ティアラ



撰文：羽葉

Leaf 這家公司自從 Visual Novel 系列的《しずく》、《痕》以及《To Heart》之後就一直是美少女遊戲的一線大廠。前年推出的《うたわれるもの》改走 SLG 路線，也相當的成功；而現在製作中的這款《Tears to Tiara》又將再度挑戰 SLG 的路線...復活的魔王將會帶來什麼樣的騷動？

GAME INFO

發行日期 今冬 預定

製作開發 Leaf/AQUAPLUS
代理發行 Leaf/AQUAPLUS
遊戲售價 ¥8800（未稅）
遊戲類型 AVG+S.RPG 發行版本 日文/DVD-ROM x 1
適用平台 J-Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://leaf.aquaplus.co.jp

STORY



「青銅的時代」結束以來過了1200年了。大陸上有許多的「帝國」興盛起來並且擴張其勢力，慢慢的侵蝕到「古代王國」的領域。其中有個部族的一個女子"リアンノン"為了讓魔王復活的儀式被帝國司祭指定為活祭品。儀式最後因為被"リアンノン"的哥哥"アルサル"阻止的緣故，結果，魔王"アウロン"的復活竟…。

活祭品、兄妹之愛與魔王

以上是摘自官網的劇情簡介。看到這樣的劇情，會讓人感覺應該男主角是哥哥アルサル吧？不過再看看人物介紹部份，其實第一男主角可是魔王大人アウロン啊。目前公開的部分還不多，不過感覺上劇情似乎是相當有衝擊性：被召喚出來的魔王竟然跟原本要獻祭給他的祭品一起行動，帝國、古代王國之間的關聯，雖然現在還是看不出什麼跡象，不過光是魔王跟著主角一行一起行動這點就很有趣了，不是嗎？

偏可愛風格的畫面

不同於うたわれるもの的甘露樹，本作的原畫應該是Route、Tenerezza的畫師，整體而言較為偏可愛的童話風格，不過劇情似乎是打算走深刻沉重的路線，雖然現在戰鬥系統還未公開，不過既然是今冬預定，代表推出的日子也不遠了。





アウロン



本故事的主角。從冰封的長眠中覺醒的魔王，因為奇妙的原因而跟リアンノン一行人一起行動。

リアンノン



アルサル的妹妹，因為雙親很早就過世的緣故，是由兄長アルサル撫養長大的。為了讓アウロン復活而被帝國司祭選為活人祭品。

アルサル

リアンノン的哥哥，熱血直爽型，不喜歡失敗。代替著早年亡故的雙親撫養リアンノン長大。

モルガン



アルサル的部下，在部族中的強度僅次於アルサル，相當直爽且心直口快的個性。

オクタヴィア

帝國的女戰士，帝國貴族中富有武名的家系的成員，對身為戰士的自尊相當重視，其強度在帝國中亦是數一數二。

エルミン



妖精族人，迷迷糊糊的忙碌派。對妖精族傳說中的英雄アウロン非常崇拜。

リムリス



妖精族人，穩重而溫柔，將エルミン視作妹妹一般的疼愛著。家事萬能，喜歡茶會與野餐。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Pentium3 500MHz　＊記憶體 256MB　＊硬碟 未定　＊光碟機 DVD-Rom 2倍速以上
＊顯示卡 Direct3D 對應 V-Ram 16MB 以上 Full Color 800x600　＊音效卡 PCM

Soul Link



撰文：邪騎士

宇宙一直是許多人夢想的地方，那兒有著千奇百怪的事物，而且在地球上所能適用的一切定律到了宇宙中未必都能適用，如此神秘的地方便成為了不少作家、編劇所愛用的時空背景，也因此衍生出了許許多多的 SF 系列作品，然後在遊戲中自然而然的也少不了用宇宙來作背景的遊戲類型。

GAME INFO

製作開發 Navel
代理發行 Navel
遊戲類型 未來 ADV 遊戲售價 ¥9240（含稅）
語言版本 日文 /DVD-ROM
適用平台 J-Win 98/ ME/2000/ XP



發行日期 12月17日 預定

哈遊戲 東洋館

官方網址：http://www.project-navel.com/

突如其來的意外

時值西元 2045 年的秋天，六名軍官後補生停留在宇宙站「アリエス」中準備展開實習之旅，正當一夥帶著雀躍的心情時對未來的日子充滿期待時，一艘船籍不名的太空船打碎了他們的美夢，從太空船上面下來了一群不速之客－激進派的武裝份子「ハラクス」殺了進來並壓制了整個宇宙站。而在這離地表 130 萬公里高度的太空站，無疑的是和地面完全的隔離了，衆人為了不讓自己斷絕了那一份僅存的希望，便決定集合剩下來所有人的力量來個絕地大反攻奪回宇宙站，不過當他們越深入宇宙站並採取行動時，似乎也漸漸的發現隱藏在這事件裡的一切真相...。



森崎 七央

興趣是做點心，當自己所做的料理被人稱讚好吃時就會感到相當幸福的居家型少女，典型的努力家讓人有種未染俗塵的感覺，總而言之是個天然呆的迷糊少女。



永瀨 沙子

說話相當直接、喜歡交際的行動派少女。也因為這樣子的個性，在女性之中被公認是最可靠的人之一，以當戰鬥機的飛行員為目標，目前已經取得了不少交通工具的執照。



ユウ＝ヤマナミ

太空站裡倖存的民間人士之一，相當的沉默寡言，在必要限度以內的話都不會說，有點喜歡個人行動的傾向，不過卻相當有著自己的主見。



稻月 ななみ

也是太空站裡倖存的民間人士，相當的有活力，也是衆人之中的氣氛製造機，但是卻很貪吃，特別是看到點心的時後，眼睛彷彿會出現愛心的記號。



新田 亞希

有點嘮叨的個性，但是卻有著可以稱之為天才的頭腦，所以面對年長的人也不覺得膽怯，因此在成年人的眼中有點人小鬼大的感覺，不過對於自己所承認的對手就會相當的溫順。





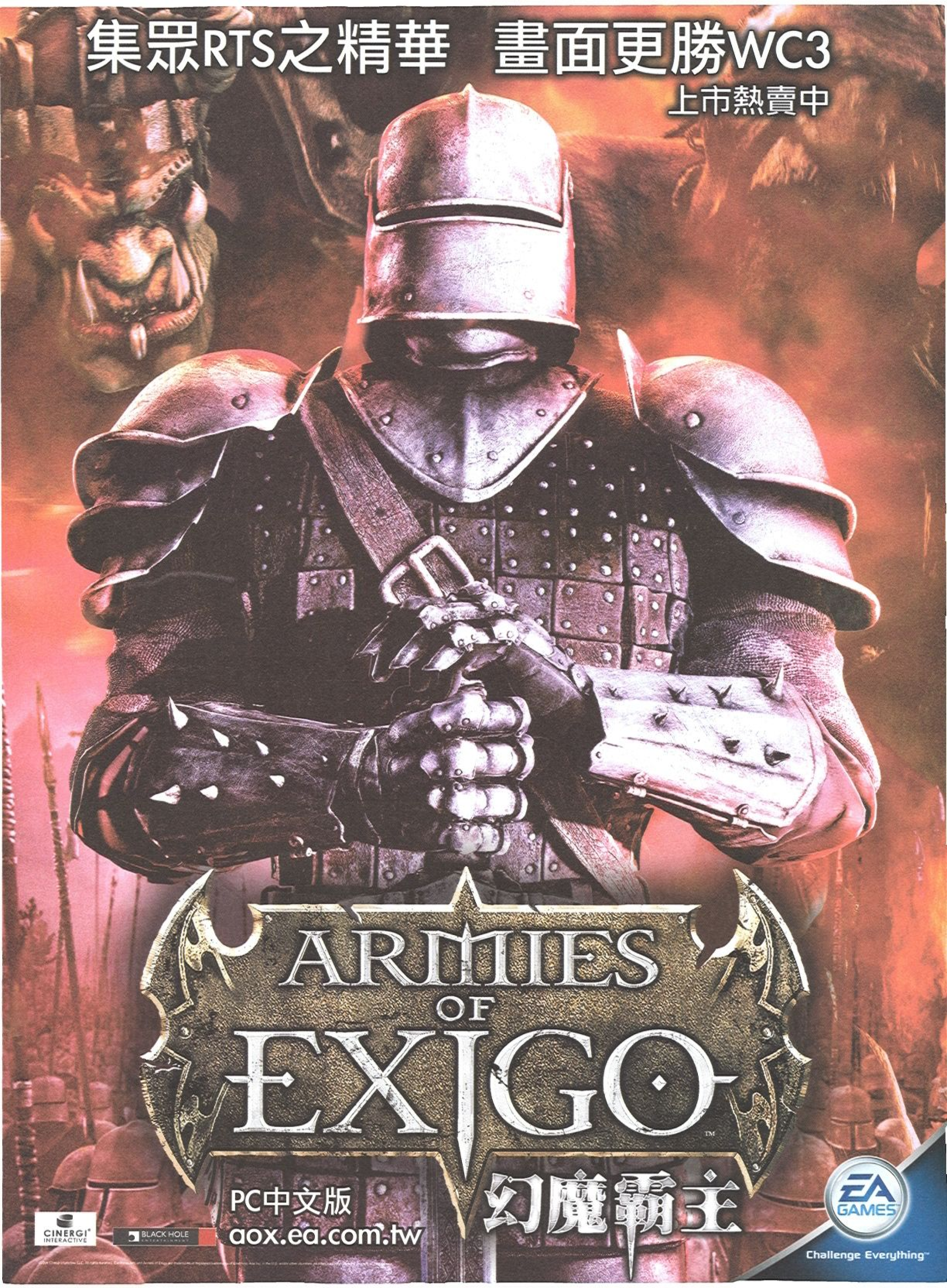


セラリア＝マーカライト

作為軍事顧問而從海外被遠聘而來的老師，表面上是個嘮叨愛碎碎唸的老師，不過實質上對於自己的學生相當的好，因此頗受學生們的重視。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PII-300 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 2GB HDD
＊顯示卡 800X600 FullColor ＊光碟機 DVD-ROM ＊音效卡 支持DirectSOUN的PCM



集眾RTS之精華 畫面更勝WC3
上市熱賣中
ARMIES OF EXIGO
幻魔霸主
PC中文版
aox.ea.com.tw
CINERGI INTERACTIVE
BLACK HOLE
EA GAMES
Challenge Everything

遊戲發行表



單機遊戲發行表

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
超能力戰士	英寶格	990元	12月
間諜遊戲3	松崗	1280元	12月
超人特攻隊	草莓／智冠	890元	12月03日
波斯王子：侍魂無雙	松崗	1280元	12月12日
超世紀戰警	利迪娜	未定	12月31日
雞蛋糕趴趴走	冠捷／智冠	450元	94年1月
被遺忘的國度：魔之石(中文版)	英寶格	990元	94年1月25日
機器人歷險記	利迪娜	未定	94年初
天網追緝令(暫譯)	利迪娜	未定	94年

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
伊蘇六	英特衛	980元	12月11日
武林降龍	冠捷／智冠	560元	12月
新月劍痕	智冠	799元	94年
末日危城 2	台灣微軟	未定	94年
舊共和武士2	美商藝電	未定	94年Q1
極道車魂 (中文版)	英寶格	1029元	94年2月
龍晶傳奇 (中文版)	英寶格	1030元	94年3月

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
大海盜！(原裝進口)	英寶格	1490元	12月1日
大海盜！ DVD精裝限量進口版	英寶格	1490元	12月1日
亞歷山大帝	利迪娜	800元	12月2日
信長之野望－天下創世合輯	台灣光榮	1800元	12月3日
信長之野望－天下創世威力加強版	台灣光榮	850元	12月3日
幻魔霸主(中文版)	美商藝電	1090元	12月4日
海商王 2 (中文版)	英寶格	890元	12月5日
動物園大亨 2	台灣微軟	未定	12月10日
魔戒：中土戰爭 (中文版)	美商藝電	1290元	12月11日
三國誌英雄傳	淇倫／智冠	690元	12月16日
王者世紀 (中文版)	英寶格	990元	12月20日
羅馬：全軍破敵(中文版)	松崗	1280元	12月31日
消防第六分隊	淇倫／智冠	599元	12月31日
鐵道夢想家2	淇倫／智冠	890元	12月31日
世紀三國	尼奧／智冠	640元	12月預定
創業王C.E.O	光譜	690元	12月預定
足球經理PRO	光譜	未定	12月預定
沉默資料片－哨兵	光譜	未定	12月預定
1914-The Great War	光譜	未定	12月預定
銀河創世紀3	利迪娜	未定	12月預定
諾曼地：最長的一日(中英文合版)	英寶格	890元	12月預定
超能力戰士	英寶格	990元	12月預定
獵殺潛航	英特衛	未定	12月預定
神諭外傳 中文版	英特衛	1080元	12月預定
新同居時代 中文版	英特衛	未定	12月預定
戰爭：破曉之戰 中文版	英特衛	1080元	12月預定
三國群英傳5	奧汀／智冠	未定	94年1月20日
善與惡2	美商藝電	未定	94年Q1
Act of War	英寶格	990元	94年1月
明星手札 (中文版)	英寶格	790元	94年1月
大海盜！ (中文版)	英寶格	990元	94年2月
慾望城市 (中文版)	英寶格	990元	94年3月
世紀強權	英寶格	1080元	94年3月
八年抗戰2	尼奧	未定	94年7月

第一人稱射擊類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
銀河生死鬥：復仇祭(中文版)	利迪娜	1010元	12月7日
天使惡魔大對絕	茂為／智冠	未定	12月預定
浩劫殺陣(STALKER)	英特衛	未定	94年預定
火線獵殺2	松崗	1280元	94年預定
勇者無懼：超戰 (中文版)	利迪娜	1290元	94年1月
迅雷先鋒4	利迪娜	未定	94年Q1
戰地風雲2	美商藝電	未定	94年Q1

益智類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
明星大老二	冠捷／智冠	399元	12月
簡單任務之鄭和下西洋	冠捷／智冠	299元	12月
綜藝撲克城	冠捷／智冠	399元	94年1月
明星賭神	冠捷／智冠	299元	94年1月
大富翁之富貴人生	冠捷／智冠	399元	94年1月

其他

遊戲名稱	遊戲類型	發行公司	遊戲售價	發售日期
聖騎士之戰精裝版	2D格鬥	光譜	799元	12月3日
童話共合國	未定	靚盒子／智冠	599元	94年1月
職業網球大聯盟	運動	英寶格	790元	94年1月

線上遊戲發行表

遊戲名稱	類型	發行公司	發行日期
月光LULU	角色扮演	富爾特	公測中
Flyff online	角色扮演	利迪娜	公測中
革命Online	角色扮演	因思銳	公測中
曙光 Online	角色扮演	億啓數位	公測中
Corum Online	角色扮演	傳說之城	公測中
Pangya	高爾夫運動	橘子	封測中
炎龍騎士團Online：諸神的契印	角色扮演	智冠	12月封測
金庸群俠傳 Online 2.0	角色扮演	智冠	封測中
QUARDA 中文版	角色扮演	樂陞	12月封測
真・女神轉生Online	角色扮演	未定	2004年預定
魔獸紀元	角色扮演	未定	公測中
魔界Online	角色扮演	未定	2004年冬季
龍與地下城 Online	角色扮演	未定	2005年預定
公會戰爭	角色扮演	未定	2005年預定
駭客任務Online	角色扮演	未定	2005年1月
大航海時代Online	角色扮演	光榮	2005年春季

線上遊戲產品包發行表

劍俠奇緣online 蜜雪薇琪包

產品內容
1. 劍俠情緣資料片2 片
2. 使用手冊1 本
3. 150 點儲值GF 卡1 張
4. 虛擬寶物卡1 張(包包都送儲物擴展箱含加密功能)

發行公司 智冠
遊戲售價 299元
發售日期 11月

仙境傳說online 天使・狂人包



產品內容
1. 天使・狂人伺服器專用光碟1 片
2. 天使・狂人伺服器專屬使用手冊1 本
3. 100 點開卡點數1 組(僅供開新帳號使用)

發行公司 智冠
遊戲售價 79元
發售日期 11月

金庸群俠傳Online2.0 再現江湖包



產品內容
1. 遊戲程式安光碟片乙片
2. 開卡暢遊5 天序號密碼一個(僅限金庸群俠傳Online2.0遊戲開新帳號使用)
3. 遊戲安裝說明手冊一本

發行公司 中華網龍
遊戲售價 69元
發售日期 12月

明星三缺一online 超值雙享包



產品內容
1. 光碟乙張
2. 王牌大老二+ 明星三缺一安裝程式使用手冊說明書
3. i 幣3000 ，新手只限同一帳號，限用一次
4. i 寶石100 顆，新手只限同一帳號，限用一次冬之戒指(價值i 幣5000)

發行公司 鈊象電子
遊戲售價 39元
發售日期 12月8日



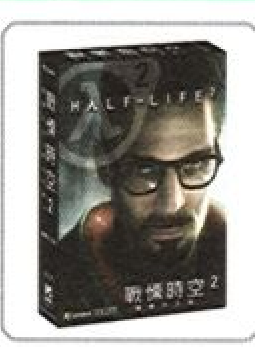


十一月已發行遊戲



AirStrike II 空中武力 2

- 發行公司 茂為 / 智冠
- 遊戲類型 射擊
- 遊戲售價 399 元
- 發售日期 11 月 11 日



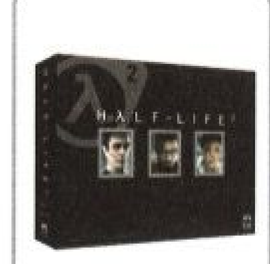
Half-Life 2 戰慄時空 II

- 發行公司 松崗
- 遊戲類型 第一人稱射擊
- 遊戲售價 1350 元
- 發售日期 11 月 19 日



風色幻想 3 罪與罰的鎮魂歌

- 發行公司 弘煜 / 智冠
- 遊戲類型 戰略角色扮演
- 遊戲售價 780 元
- 發售日期 11 月 16 日



戰慄時空 2 典藏版(DVD 版)

- 發行公司 松崗
- 遊戲類型 第一人稱射擊
- 遊戲售價 2799 元
- 發售日期 11 月 19 日



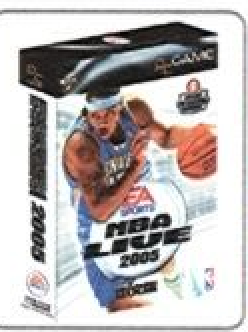
四大名捕之鐵手無敵

- 發行公司 智冠
- 遊戲類型 角色扮演
- 遊戲售價 599 元
- 發售日期 11 月 24 日



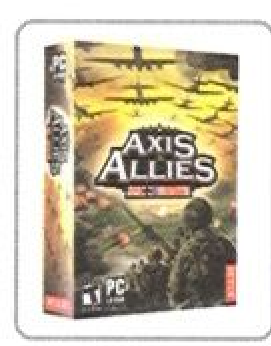
模擬樂園 3 中文版

- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 模擬策略
- 遊戲售價 890 元
- 發售日期 11 月 19 日



勁爆美國職籃 2005 中文版

- 發行公司 美商藝電
- 遊戲類型 運動
- 遊戲售價 1090 元
- 發售日期 11 月 3 日



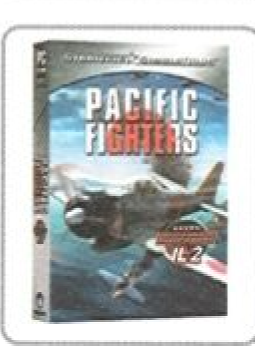
同盟與軸心 中文版

- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 第一人稱射擊
- 遊戲售價 990 元
- 發售日期 11 月 12 日



榮譽勳章太平洋戰役 中文版

- 發行公司 美商藝電
- 遊戲類型 第一人稱射擊
- 遊戲售價 1090 元
- 發售日期 11 月 13 日



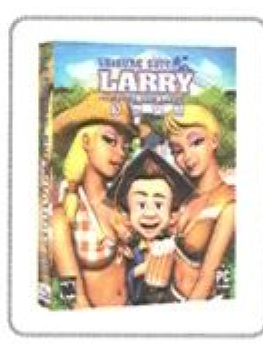
太平洋空戰 Pacific Fighters

- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 3D 射擊
- 遊戲售價 1380 元
- 發售日期 11 月 20 日



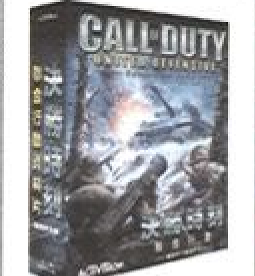
極速快感飆風再起 2 中文版

- 發行公司 美商藝電
- 遊戲類型 競速
- 遊戲售價 1090 元
- 發售日期 11 月 12 日



幻想空間

- 發行公司 利迪娜
- 遊戲類型 冒險
- 遊戲售價 990 元
- 發售日期 11 月 4 日



決勝時刻：聯合行動中文版

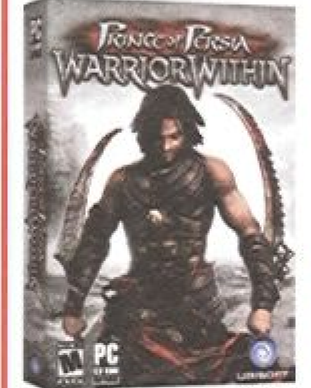
- 發行公司 松崗
- 遊戲類型 第一人稱射擊
- 遊戲售價 1080 元
- 發售日期 11 月 20 日



交響樂之雨

- 發行公司 光譜
- 遊戲類型 冒險 / 角色扮演
- 遊戲售價 690 元
- 發售日期 11 月 11 日

十二月期待



波斯王子：侍魂無雙

- 遊戲類型 動作
- 發行公司 松崗
- 遊戲售價 1280 元

簡介

遊戲風格與《時之砂》迥然不同，明亮乾淨的皇宮古城已離我們遠去，取而代之的是波濤洶湧的巨浪、顛簸的船隻、昏暗的墓穴以及永無止境的血腥戰鬥，《侍魂無雙》不再是一段浪漫感人的愛情故事，這次王子所要面對的，將是自己受到死神詛咒的命運。







Internet Game
The Chinese Professional Baseball League
中華職棒
前進雅典全記錄
【售價：250元】
8月20日
全面上市
敬請期待
隨書附贈
限量精美L夾
請洽全省萊爾富便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市 選購
CPBL
中華職棒
東方演算
智冠科技股份有限公司



榮獲2004 GAMESTAR
最佳代理線上遊戲
新
天上碑
遊戲0外掛 上手超容易
◆ 新手1-500級超速成長
◆ 遠距點穴技透骨寒陰指
◆ 小奇緣武器爆擊新威力
◆ 五行怪物毒氣攻擊技能
◆ 擺攤個人商店全新系統
◆ 數十種武功快速切換鍵
◆ 青海湖超大練功新地圖
◆ 養寵擂台賽豪賭拼彩金
龍戰天人
[2.90]

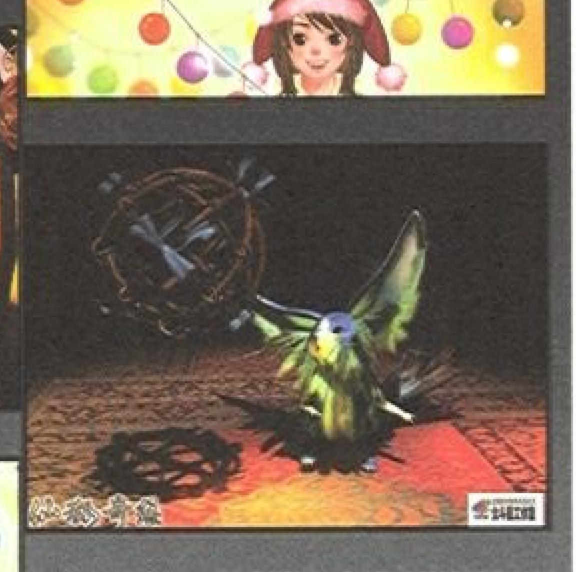
撰稿 / 靡靡

憶遊 台灣原創武俠黃金期



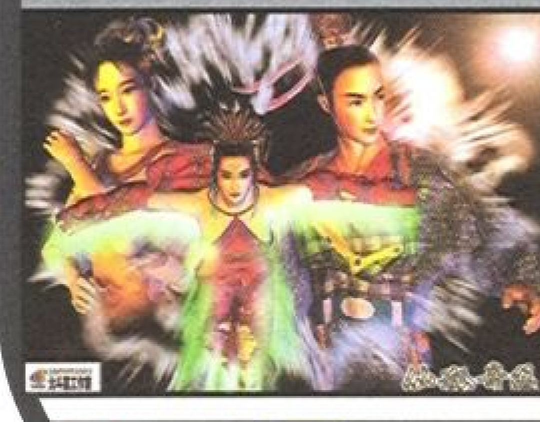
走過歷史看盡未來 風風雨雨的台灣武俠路













即時戰略派「魔獸」如日中天。FPS王朝「戰慄」當道，整個歐美遊戲界瀰漫著一片戰火硝煙。清晰可見一個詞：「毀滅」。人們沉溺於殺戮和摧毀所製造的快感而忘卻了冒險，忘卻了RPG。人與遊戲之間的關係也發生根本改變，參與世界的行為方式轉向支配世界。新的時代提供了能夠更猛烈刺激感官的新技術，樸實的遊戲和悠閒的節奏在刺激和誘惑的洪流下而產生了變化，在商業模式為前提下，快餐式的遊戲的風行，慢慢侵蝕並改變玩家的遊戲方式。一部具有深度需要思考的角色扮演遊戲是一個複雜且有諸多的情感變化的史詩，然而，這需要緩慢且細味品嘗的遊戲方式在如今快節奏的社會生存環境中被逐漸消蝕。

在剛處於萌芽階段的遊戲產業，開發成本較之今日是非常低廉的。UO之父李察·蓋瑞特（Richard Gariott），在發行他自己第一個遊戲的成本只花了200美元，非常簡陋的影印封面和拉鏈塑膠袋而已。而在今天技術為先「引擎」稱王的年代，製作一部商業作品所需要的龐大資源是當時的人們無法想像的，尤其是開發週期漫長投入巨大成本的角色扮演遊戲。Jon Van Caneghem(註：《魔法門Might & Magic》的創作者)曾說過：「首先你得開發一部Quake，然後才是RPG。」。

角色扮演遊戲的發展

角色扮演遊戲（RPG）所涵蓋的範圍十分廣闊，雖然一般的說法是在歐美《龍與地下城》的出現是RPG的發展之源，但如今已經習慣於遊戲機上華麗的RPG的玩家們恐怕不會想到，RPG的起源可以追溯到19世紀。簡單地說，小時候我們很多人都玩過「大富翁類型的紙上遊戲」，就是拿個骰子決定前進還是後退，隨機遇到懲罰還是獎勵等等，這其實就是最簡單的RPG了。話說1972年，世界上出現了角色扮演遊戲的先河《龍與地下城》。它的誕生創造了RPG世界的遊戲規則，隨後誕生的《巫術》開創了RPG在PC GAME的開始，然後就是《魔法門》、《創世紀》等骨灰級作品的推出。

不過這些電腦遊戲較傾向於戰略性成分，與我們如今所熟知的RPG相去甚遠。而造成這種變化的就是日本，RPG雖在美國所開創的，但流傳到了日本，並被推到極致。因為日本RPG更多地融合了漫畫的精髓，更注重視覺性和情節發展。而且除了漫畫外還吸收了電影、電視等各方面娛樂領域的靈感，呈現更加多元性的發展。在家用機RPG奠基者《勇者鬥惡龍》誕生在日本之後，畫面更為華麗，情節更複雜的《太空戰士》系列也隨後被推出到市場。《太空戰士 7》發售後，日本的TV GAME RPG的影響力開始向美國本土回流，也因此出現了不少模仿日系RPG的作品。而加入更多動作要素的美系RPG與劇情為主的日系RPG平行發展，逐漸形成了如今的TV GAME RPG的發展。

雖說，台灣遊戲產業起步較晚，但早期在智冠、大宇、昱泉等公司紛紛開發出了大量的以中國武俠故事為情節的「台式武俠RPG」，著名的《仙劍奇俠傳》幾乎成為了所有玩家心目的



巫術 8

《龍與地下城 灰鷹世界》（D&D Greyhawk：Temple of Elemental Evil）



經典，玩家一個個化身為遊戲中的角色，在遊戲的世界裏探險、學習武功，還有不斷地走迷宮畫地圖。那個時候還不像現在，網路上根本找不到那麼多攻略或秘籍，只有靠自己摸索、練功、解任務，享受遊戲帶給玩家的樂趣。

終於，網路開始普及，電腦也從486進步到了PIII、P4，遊戲的畫面也從2D變成了3D，可是RPG也從單機版變成了網路版，韓國成為了這個新世界的主宰。過去的日子已經不再。單機遊戲失去了它的大舞台，但少部分的台灣廠商還堅持自己的理想，繼續在做著單機版的RPG，《大富翁》已經出到了第七版，《軒轅劍》也還在不斷的更新中。但昔日的榮景已不在，老玩家哭喊著，新世代玩家莫名且不解，但這衰弱的原因並無法在這短短的幾頁內容所能深入的探討的，筆者將帶著大家來回味一系列由台灣廠商所開發的原創武俠RPG。



勇者鬥惡龍 VIII

屬於台灣的特殊遊戲風格 武俠RPG風

市面上的武俠RPG大致可以分為兩類，一類是根據武俠名著改編的傳統武俠RPG，另外一類則是具有奇幻色彩的原創武俠RPG。前者的主要賣點在於原著的名氣，而後者則是完全憑藉遊戲本身在系統和劇情上的創新，並且以其奇幻的色彩帶給玩家恢弘壯闊的遊戲感覺。對於只有創新才能生存的遊戲業而言，後者的發揮空間顯然要大很多。筆者將帶您回顧從1990年的《軒轅劍》至今的15年時間裡國產RPG的歷程，從而一窺。



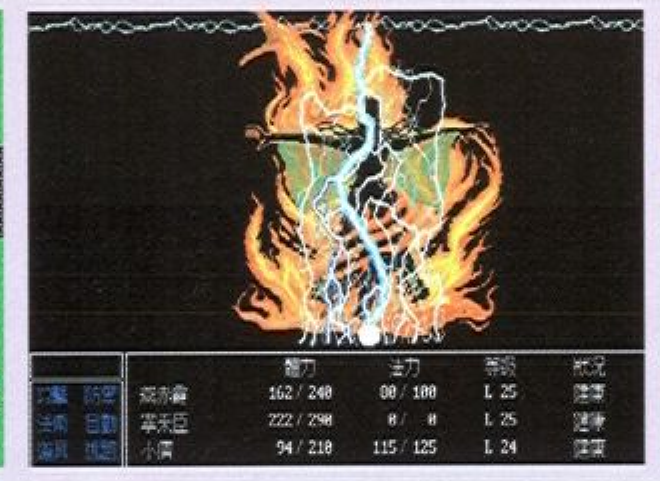
軒轅劍系列

1988年精訊創始人之一李永進出資100萬在臺北創立了大宇資訊，其後拉攏了剛剛高中畢業的蔡明宏和施文馮成立大宇DOMO小組。1989年該小組的第一款遊戲《滅》上市，次年10月，開拓國產奇幻武俠RPG市場的傳奇之作《軒轅劍》終於誕生了！

軒轅出兮倩女魂《軒轅劍壹》

《軒轅劍》的選材非常獨到，日式純幻想題材與中國傳統武俠文化的結合營造出一個精彩的虛幻世界。遊戲講述人魔神三界之間的鬥爭，在人們準備迎接末日之時，手持軒轅劍的俠士組織衆人成立抗魔軍。初代《軒轅劍》給人印象最深的或許並不是故事情節，而是幾位主角的名字，或許是希望能夠借助電影的人氣提高遊戲銷量，《軒轅劍壹》的幾位主角採用電影《倩女幽魂》中的人物為名，不過劇情則與電影沒有任何聯繫。主角燕赤霞是16年前軒轅劍俠的兒子，寧采臣則是行俠仗義的黑衣大俠，而女主角小倩是從小被火鳳凰囚禁在鳳凰塔中的少女。從當時的技術角度而言，《軒轅劍》的畫面可以說相當出色，支援VGA顯示的水墨畫風格畫面搭配精美的靜態大圖受到了不少玩家的好評。

在系統上，《軒轅劍》顯然借鑒了《勇者鬥惡龍》的特點，頻繁的踩地雷式戰鬥、主觀視點的戰鬥畫面、以狀態列震動和螢幕閃爍表示攻擊都是典型的DQ式戰鬥系統，《軒轅劍》在戰鬥中採用了大比例的敵人和怪物圖片，畫面表現要比任天堂出色得多。不過遊戲中不成熟的地方也比比皆是，戰鬥招式、道具武器及法術太少、初期敵人設定太強、故事情節虎頭蛇尾（據說是因為蔡明宏要服兵役因此後期製作時間不足），不過作為一個成功系列的初代作品，存在種種缺陷是在所難免的。





神魔亂兮英雄出《軒轅劍貳》

《軒轅劍貳》與前作相隔了將近四年，在蔡明宏服兵役期間，DOMO小組不斷擴張，從最初的7人發展到20多人。雖然蔡明宏缺席，其它製作人員在這段時間裡一直在創作《軒轅劍貳》的創作大綱，當蔡明宏服兵役結束後，《軒轅劍貳》開始順利投入開發。

《軒轅劍貳》從本質上講其實是前作的復刻版，遊戲的劇情主線幾乎與前作完全一致，不過在各方面細節都進行了重新演繹，可以說是前作劇情上的一次補完。遊戲系統上，《軒轅劍貳》終於發展成熟，針對前作道具裝備太少的弱點，《軒轅劍貳》在這一部分進行大幅改進，出現了總共300多種物品，這些物品的功用都是DOMO小組參考《山海經》以及《博物經》等史料製作的。遊戲中的符咒、道具、武器也都有其特別的用途，甚至可裝備在身上的部位還包括「指一」、「指二」。法術的種類也異常豐富，很多法術需要借助風、火、雲等媒介，有些法術則可以去掉對方的媒介。不過本作這些太過複雜的系統有點矯枉過正，不少複雜的設定完全派不上用場。



與前作相比，本作的遇敵率有所降低，敵人也不再強大到變態的程度。戰鬥時雖然還是採用第一人稱視點，不過在螢幕下方出現了己方隊員的頭像，攻擊時也以小框顯示攻擊動作，不少攻擊招式的效果還頗為華麗。新加入的煉妖壺是本作系統上最大的創新，同時也成為今後《軒轅劍》系列的一大特色。玩家可在戰鬥中收服怪物，並且在煉妖壺中煉成新怪物，並在戰鬥中召喚出來使用，與日本的《真女神轉生》頗有幾分相似之處。遊戲中還加入一個經典的「隱藏要素」——「尋找DOMO工作室」，在遊戲中的DOMO工作室裏還會學到一些新招式甚至獲得手槍。其實在《太空戰士》系列中也有幾代有類似的設定，不知道DOMO小組是否受了FF的啓發。到1994年PC遊戲的2D畫面已經相當出色，絲毫不輸給同時期的SFC，《軒轅劍貳》的畫面也是非常精美，更強的2D機能讓本作的水墨畫風格更加突出，搭配具有中國古典特色的配樂，給人的感覺就是一款只有中國人才能做得出來的遊戲。



旌旗舞兮楓葉飄《軒轅劍外傳：楓之舞》

《軒轅劍貳》雖然精彩，與前作一樣的故事劇情卻令不少玩家遺憾，於是DOMO小組決定採用「貳」的遊戲引擎推出一款採用原創劇情的外傳—《軒轅劍外傳：楓之舞》（1995年上市）。「楓之舞」所指的並非楓葉飄落之美，而是戰場上宛如楓葉舞動般萬千旌旗飄揚的景象。遊戲故事發生在戰國初年，工匠家設計出叫作「機關人」的士兵，卻被野心家蜀桑子利用，企圖借此控制天下。墨家弟子輔子徹在鬼穀子、公輸般等異人的協助下，阻止蜀桑子用煉妖壺吞沒世界。虛幻與歷史相結合的故事情節是《楓之舞》最為出色的地方，DOMO小組啓用三位文編專門整理歷史資料，讓遊戲之中處處流露出一股亦真亦幻的離奇感覺。



由於採用的是《軒轅劍貳》的遊戲引擎，《楓之舞》在系統上的變化並不大，主要是一些細節上的改進。在戰鬥時，人物攻擊的動畫不再是一個小框，改為在畫面下方出現大幅半身動畫。另外一個最大的創新之處在於加入了「機關」的概念，「機關」是本作劇情的關鍵，同時也是系統的重要元素。遊戲中各種機關人與機關獸的設定參考了「四川古蜀國三星堆文化遺址」的出土文物，在奇幻的同時又有現實依據，在此之後就成了「軒轅劍」系列的一大特色。遊戲中首次出現的劇情動畫是人們對於本作產生好感的重要原因。由於採用大容量的CD-ROM，本作中出現了不少的過場動畫，並且採用雙層捲軸效果，大大加強了情節的感染力。遊戲中的主要角色相當多，並且設計了很多支線任務，讓整個遊戲的劇情更加豐滿。前作中無心插柳的「尋找DOMO小組」的隱藏要素大受好評，在本作中DOMO小組又發揚了他們搞笑的天賦，DOMO工作人員們傳授的「驚虎吞狗拳」，「瘋狗咬貓拳」、「跛象撲虎功」至今仍是玩家們津津樂道的話題。

雲山斷兮天道循《軒轅劍參：雲與山的彼端》



隨著大宇另一系列代表作《仙劍奇俠傳》的推出後，《軒轅劍》系列不再是國產RPG的第一品牌。在這段時間內，DOMO小組以《阿貓阿狗》、《蜥蜴超人》這樣的另類RPG攻佔市場，但還是比不上《軒轅劍》系列那般引人注目，事實證明《軒轅劍》系列才是DOMO小組的核心命脈。在歷經不是那麼成功的作品之後，蘊釀兩年的開發期與前作相隔四年半的《軒轅劍參》也就推出於市面上，且以4CD的大容量再度引發強烈風暴。

《軒轅劍參》遊戲中講述主角賽特為了尋求「戰爭不敗之法」，從威尼斯來到中國的長安。十字軍東爭、恒羅斯大戰、安史之亂，同一歷史時期世界各地的戰亂透過賽特的故事一一呈現在玩家面前，執行企劃似乎想突破以往地域狹窄的場景印象，刻意將異域文化融合在一貫以中國古風為特色的《軒轅劍》系列中，但加入隨處可見的中國神話故事之後，原本的獨創式的劇情卻也因此像在看小時候讀過的神話傳奇故事一般。



非專題

一款隔了四年多的遊戲，《軒轅劍參》的畫面理所當然的得到了質的提昇，細膩的2D圖形和戰鬥中的3D效果都極具視覺震撼。道具方面的改變並不是很大，不過各種道具、裝備、法術的整理顯得方便多了。戰鬥系統採用了當時開始流行起來的半即時制（與《太空戰士7》相似的半即時系統），更加入了絕技系統、神魔異事錄等新系統。總體來說，《軒轅劍參》證明了國內遊戲的水準正在提昇（遊戲剛推出時問題不少，不過更新修正版以後是有改善），至少在美術方面開發出不同於美日的路線。





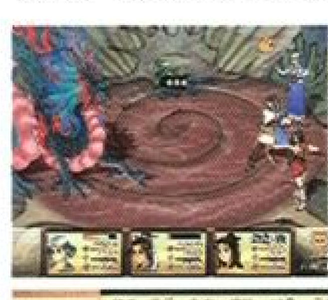
芳魂斷兮天無痕《軒轅劍外傳天之痕》

跨越中外的龐大世界設定雖然多數玩家都表示認可，不過依然有不少玩家更加喜歡純粹以中國為舞台的傳統武俠RPG。2000年《天之痕》的推出讓系列又回歸了中國古典風格的傳統。



《天之痕》的劇情與二代和三代都有所聯繫，遊戲劇情上設定在三代的150多年前，以隋末唐初陳國後裔陳靖仇為主角。二代的主角何然以及古月聖都在遊戲中出現，並且是劇情的重要部分。而宇文拓則是三代主角陳靖仇的先人。男女主角的性格相當圓潤，年少輕狂幾位主要角色有相當明顯的缺點，彼此之間也經常有各種摩擦。雖然開發時間只有一年，其豐富的劇情和雙重結局都令人回味良久。

《天之痕》的畫面被認為是目前為止《軒轅劍》系列中最漂亮的，四代採用水墨畫貼圖的3D畫面雖然極具特色，不過跟唯美的2D畫面比起來畢竟還是缺乏美感。本作在系統上進行了一定的調整，以金木水火土五行內容取代之前的水火風雷暗。戰鬥的節奏比前作慢，出現戰鬥功能表時時間自動暫停。新增的符鬼系統也成為《軒轅劍》系列的一大特色表現。玩家可以用妖魔餵養符鬼，並且可以選擇學習最多三種妖魔的法術。符鬼不僅在戰鬥中會幫忙，在進入有隱藏寶物的場景時符鬼就會出現，讓玩家不至於錯過好用的寶物。







黑龍舞兮雲飛揚《軒轅劍肆》

《軒轅劍》系列一直都在自我突破，之前《軒轅劍參外傳天之痕》在畫面上已經創造了2D畫面的極致，已經很難再向上發揮。因此DOMO小組開始向3D化方向發展。《天之痕》推出的三個月後，DOMO小組就推出了採用3D引擎開發的戰略RPG《軒轅伏魔錄》，以3D背景結合2D人物給玩家帶來全新感覺。《軒轅劍肆》向3D化發展可以說是必然的事。DOMO小組也非常成功的在技術和視覺效果間找到了最佳的平衡點，向《軒轅劍肆》這種將中國山水畫的感覺與3D畫面相結合的作品還真是不多見。

《軒轅劍肆》的劇情發生在《楓之舞》的數十年之後，以剛剛完成大一統霸業的秦朝為時代背景。墨家女弟子水鏡為了振興墨家決定不顧禁令探索機關術的奧祕，結果無意間發現了華夏上古時期超文明「雲中界」的力量，以及古代神祕蜀文明的高科技終極兵器黑火。《軒轅劍參》以王道為主題，《天之痕》則是愛情，而《軒轅劍肆》則是圍繞義理這主題。



《軒轅劍肆》再度給人帶來全然不同的感覺—「古中國科技風」，悠悠的古中國建築風與重度科幻機械風帶出了與前幾作大為不同的背景設定（筆者最喜歡這種時空交錯的不協調感）。遊戲系統上一個重大的創新就是以天書系統取代了之前的煉妖系統，天書系統是以前幾代軒轅劍的「煉妖壺」為基本，加以修改而成。為了因應秦朝百姓不許買賣兵器的文化背景，城鎮村莊中將取消「武器屋」與「防具屋」的設計，而將這兩項重要設施建構在「天書世界」中，由玩者自行研發生產武器防具等物品，在創新系統之外，也顛覆一般角色扮演遊戲在城鎮購買裝備的傳統思想，並達到養成遊戲創造個人化世界的樂趣。



聽濤聲兮憶黑龍《軒轅劍外傳蒼之濤》

自《楓之舞》後，推出外傳早已成為《軒轅劍》系列的傳統。《蒼之濤》的畫面比起前作就在於解析度從640X480提昇到800X600，整體畫面水準並沒有太大提高，不過好在電腦硬體的要求也是非常低。相比之前的幾款外傳，《蒼之濤》感覺上更像是一款純粹的資料片，但這款遊戲之所以能夠吸引玩家玩下去，恐怕最重要的因素還是在於情節。

「複雜」，這恐怕是所有接觸《蒼之濤》的玩家對其劇情都會產生的想法。遊戲講述了一個跨越千年的時空輪迴的故事，因為跨越時空改變歷史發展規律從而出現了兩個平行的時空。不過《蒼之濤》這種錯綜複雜的時空觀確實有著引人入勝的魅力。只有在遊戲的最後才能明白整個故事情節。為了集中表現本作的劇情魅力，DOMO小組捨棄了開放式多分支的劇情設定，不過對於玩RPG只玩一遍的玩家而言還是非常合適的。

《蒼之濤》在系統上最大的特色就是其木甲術的設定，其總體架構與前作的天書系統基本一致，不過也有不少自己的特點，將機關術以及符鬼系統作為單獨的職業發展，擁有獨特木甲機關升級方式與戰鬥系統。情緒系統是相當有趣的創新，在生命值全滿一段時間後會產生欣喜情緒，這是各方面能力都會有所上昇。而在隊伍中有人瀕死之時，其它角色就會進入暴怒狀態，奮力一擊的機率會大大提昇，不過命中率會大幅降低。另外還有悲哀情緒、狂樂情緒等，讓玩家注意在戰鬥中的表現。





《仙劍奇俠傳系列

在整個華人圈，「仙劍」二字的知名度恐怕比「RPG」還要高。《仙劍奇俠傳》出現於電腦遊戲剛剛開始進入千家萬戶的年代，因此這款高水準的作品成了很多人的入門遊戲，也因此成為一些人心中永遠也無法取代的經典。

《仙劍奇俠傳》

《仙劍奇俠傳》中對於細節的精妙的舖述，據說來源於姚壯憲長期寂寞單戀卻始終沒有得到回應的苦澀心情。武俠小說中經常有這樣一種說法：只有投入情感創造的招式才具有最強的威力，姚壯憲在《仙劍奇俠傳》的開發期間中關注了太多的個人情感，以至於其中每一個小小的細節都具有足以令人回味無窮的巨大魅力。《仙劍奇俠傳》在劇情上並沒有擺脫多數武俠小說的格局，整個故事的發展其實也沒有太多複雜的地方，真正令人感動的是遊戲那誠摯而淳樸的風格，每個小小的劇情細節都真情流露，讓玩家的情感一步步的投入其中，到適當時刻以波瀾起伏的高潮畫龍點睛，讓人久久無法釋懷。

以當時的技術角度來說，《仙劍奇俠傳》的畫面表現算是相當出色，那充滿水墨畫風格的片頭就足以一下子抓住玩家的心。雖然解析度不高，遊戲中的人物可謂形象鮮明，每個小小的動作都顯得生動自然。遊戲系統方面也相當完善，製作組顯然大量採用了日式RPG的特點，遊戲中的各種招式搭配的非常合理，並且有類似《太空戰士》的召喚術，可以召喚出劍神、酒神等進行華麗的攻擊。風、雷、水、火、土的相生相剋讓戰鬥充滿樂趣。斜45度角的戰鬥畫面可以說是在當時的技術條件下讓戰鬥畫面更具觀賞性的最佳解決途徑。遺憾的是，《仙劍奇俠傳》還是沒能避免低投資國產RPG以迷宮填充遊戲時間的尷尬。在迷宮中探索的時間構成了整個遊戲流程的絕大部分。



《仙劍奇俠傳2》

在《仙劍》炒熱了武俠RPG市場後，大宇並沒有趁熱打鐵推出續作，而是偶爾推出一兩個強化版本。在大宇內部不少人認為《仙劍》已經成為一個傳奇，至少對於玩家的情感來說是一個無法超越的顛峰，因此沒有必要再出新作，免得毀了這款神作的形象。不過商業利益畢竟才是遊戲公司得以生存的基礎，即便名氣再高，如果無法創造價值也只不過是一場虛名。

《仙劍奇俠傳》已成為一個傳奇，也因此玩家對《仙劍2》產生諸多的不滿，其中最重要的恐怕還是劇情本身。愛情無疑是《仙劍奇俠傳》大紅大紫的重要原因，可是到了《仙劍2》，劇情的主題從愛情變成了友情，王小虎與三位女主角之間的感情戲實在是沒法讓人產生共鳴，主角本身的性格也被刻畫地非常含糊。遊戲劇情流程太短也是本作的一大缺憾，大批重要角色著墨太少，以至於整個遊戲流程缺乏感染力。《仙劍奇俠傳2》在系統上進行了相當大的變化，虎煞、禦靈、陣術、餵毒四大系統有利有弊，虎煞和餵毒的實際作用並不是很大。戰鬥過程中人物影像雖大不過細緻度太低，各種術法的特效也明顯不夠強烈。



《仙劍奇俠傳3》

《仙劍奇俠傳3》的製作開發由上海軟星負責，同時也是上海軟星成立後的第一個開發案。有了之前的教訓，大宇方面對於這款新作的製作行程抓得很緊。



姚壯憲表示：「《仙劍》一代的主題是「宿命」，二代是「寬恕」，而三代則是「輪迴」。《仙劍3》在情節上終於擺脫了一代的桎梏，不過在世界觀設定了依然保留了《仙劍》那玄幻縹緲的設定。」，《仙劍奇俠傳3》確實有著不少特色。與一代那種毫不做作的淳樸感覺得到了很好的表現，主角景天是一位充滿市井氣的一介平民，膽小、小氣、貪小便宜，而正是這些不夠完滿的性格塑造了一個活生生的人物。不過令人不滿的是，遊戲中一些重要角色的出場顯得有點突兀，一些相當重要的劇情以及背景故事也沒有得到合理的解釋。

《仙劍奇俠傳3》的畫面表現令人讚揚，各個精美宏大的場景卻令人印象深刻，比起《軒轅劍肆》顯然要華麗許多。遊戲的戰鬥系統、魔劍養成系統和煉製系統都設計的相當出色，魔法的特效也相當具有視覺性。然而本作龐大而複雜的迷宮卻成為人們廣為詬病的地方，遊戲中起碼有三分之二的時間消磨在迷宮中，並且在迷宮中無法隨意存檔。

《仙劍奇俠傳3外傳問情篇》

《問情篇》的故事是三代和一代之間的一個轉場。遊戲講述景天與重樓最後一站的18年後，蜀山突然出現驚天動地的異像。李逍遙之父「南盜俠」李三思、酒劍仙、蜀山劍聖，這些在1代中作為故事背景的人物以少年形象真切的出現在玩家面前，讓系列的死忠派們一下子就產生一探究竟的慾望。遊戲主角南宮煌同樣是一位性格並不完美的普通人，經常在江湖上招搖撞騙。既然名為「問情篇」，「情」自然是本作的重點。一男三女的經典搭配這次成為了三男兩女，微妙的感情糾葛頗有現代偶像劇的風采。除了男女之情外，伙伴間的友情也是本作重點之一。以互相贈送禮物可以增加親密度，親密度對於夥伴之間的支援、物品合成、分支劇情、以及結局都有著密切的關係。



《問情篇》採用的完全是沒有經過任何改動的《仙劍3》引擎，畫面風格上讓人看不出任何區別，某些細節上倒是有退步的感覺。遊戲的音樂則是將《仙劍3》原封不動的搬了過來，音效也幾乎沒有任何改變。從這一點上看，《問情篇》只能算是一款資料片。





其他的原創武俠RPG

大宇的兩大武俠RPG在玩家心中的地位是如此的牢不可破，但只要有市場，其他廠商還是願意投下大量的研發費用，開發出類似的產品，如漢堂的《天地劫》系列，誕生於1999年上市的《天地劫》其製作靈感來源於該公司在1993年推出的武俠RPG《天外劍聖錄》。漢堂是從《天地劫》才開始使用Windows平臺的，320x240的解析度、普通的音樂、超高的難度、層出不窮的BUG，初次接觸這款遊戲的玩家想必很難一下子對其產生好感。然而與漢堂的很多遊戲一樣，當你深入《天地劫》的世界之中，就會發現原來這個並不華麗的世界卻是如此精彩！

另外，由智冠旗下的北斗星製作室開發的《仙狐奇緣》是一款號稱製作超越當時遊戲開發水準六年的產品。遊戲講述的是一個「聊齋」式的人鬼戀情。秦長風之妻蘇千雪被九尾妖狐所殺，於是決定跟隨慈雲道長修道習武，立志消滅九尾狐。《仙狐奇緣》的劇本不愧是醞釀六年而成，遊戲中主線劇情與支線人物的故事均描寫得入木三分。遊戲中還設計了四種結局，根據玩家平常的表現會有不同的發展。

《仙狐奇緣》的畫面可算相當華麗，戰鬥特效也相當火爆。不過這些畫面效果是以與其完全不成正比的硬體配備為代價的。遊戲音樂相當普通，不過主題曲的品質有口皆碑，尤其是搭配上重要的劇情時更是令人感動。遊戲採用半即時制戰鬥系統，必殺技種類相當多，每一種必殺技又分為三個等級，且最基礎的必殺技就已經具備非常華麗的效果，到了最終招術則是宇宙間行星相撞的壯觀場面，讓人想到了《太空戰士》系列的慣用手法。

本作中也有當時流行的「養寵系統」，不過以手機培養寵物的設定在國內卻是非常罕見的。遊戲中還有飽食度的設定，人和寵物都需要食物，如果餓了攻擊力就會下降。遊戲中設計的小地圖系統相當體貼，不僅可以看見自己在迷宮中的位置，還可以調出更詳細的地圖，對於喜歡RPG的路盲確實是個福音。不過這款遊戲中也存在很多的BUG，不少地方是讓人無法進行下去的惡性BUG，製作6年的說法實在有點不能認同。北斗星後來還推出了一款前傳《水火金雷》，不過主角並不是人，而是能通人性的幻獸水靈兒，給人的感覺怪怪的，已經不能算是一款武俠遊戲了。

《仙狐奇緣》

GAME INFO

開發公司	北斗星工作室
發售日期	2001/1/16
遊戲類型	RPG
遊戲售價	599



內容概要

整個故事以一隻對愛情失望、對世間充滿怨恨的千年九尾狐九陰鬼母鳳菁華開始，故事中的男主角秦長風和女主角蘇千雪在機緣巧合下遇見九陰鬼母，於是硬生生地被拆散，導致天人永隔，而另一位女主角宮雲夕原是九陰鬼母所收留的小兔子，因為探查秦長風而意外地愛上男主角。

《天地劫》系列

《天地劫魔神至尊傳》

GAME INFO

開發公司	漢堂國際
發售日期	1999/9/15
遊戲類型	SRPG
遊戲售價	790



內容概要

《天地劫》雖是一款原創奇幻武俠RPG，不過無論從情節還是人物刻畫都能看到金庸小說的影子。與強調中國風的多數武俠RPG不同，畫風更接近日式遊戲，無論是人物的Q版還是設定都很日式RPG的感覺，最讓人遺憾的可能就是遊戲中的衆多導致當機的惡性BUG，當時甚至有傳言說漢堂把玩家當成了免費測試員。遊戲中的人物有五魂的內容，分為神、魂、烈、魔、迅，每關得到的點數可以調整五魂的數值，五魂數值的不同分配會對角色所能領悟的招式產生影響。

《天地劫序傳:幽城幻劍錄》

GAME INFO

開發公司	漢堂國際
發售日期	2001/11/18
遊戲類型	RPG
遊戲售價	630





內容概要

《幽城幻劍錄》的故事以「神魔至尊傳」中的金髮邪道法師--夏侯儀為主角，以這段他少年時代不為人所知的冒險傳奇，來交代他在「神魔至尊傳」中的諸般出人意料的偏激言行，並連貫兩個故事之間的前因後果。《幽城幻劍錄》的戰鬥系統確定要比《天之痕》更勝一籌，施展法術時的3D特效尤其華麗。但迷宮的設定又讓人心煩不已，遊戲中設計了大量的隱藏要素和分支任務，並且迎合流行趨勢加入了煉化系統，可以用在遊戲中得到的一些物品煉出一些特別的武器裝備。

《天地劫外傳:寰神結》

GAME INFO

開發公司	漢堂國際
發售日期	2002/12/15
遊戲類型	RPG
遊戲售價	680





內容概要

《寰神結》的故事是《天地劫》三部曲中最早的，遊戲主角是殷劍平的父親殷千煬，故事講述他如何變為武林公敵，並且被迫害成為劍邪。而「發現」也就是本作所強調的重點，線索的發現、事件的發現、道具的發現構成了本作的主要流程。

本作的難度依然一如既往的高，最讓人不滿的是超高的遇敵率，《寰神結》沒能太流行很大的一個原因就是其極高的遇敵率。另外本作中的謎題設計也非常難，據說不少玩家看著攻略都不知道該如何解謎。



官方攻略包 12月5日 全省上市



買就送 開再送

只要您購買攻略本**就送**

《開卡150點卡》及

《猩紅寶石一顆》

物超所值 限量登場

【售價**199**元】

內容概要：

第一話 劍俠情緣的世界

劍俠世界地圖、新手村的任務及交通資費表、世界任務、玩家互動、幫派組織、競技系統並介紹桃花島掛網及洗點功能等

第二話 劍俠情緣的五行

五行的特別介紹包含五行人物、五行關聯等

第三話 劍俠情緣的門派

十大門派的簡介包含地圖、NPC座標、物價行情、特點、修練主線及技能一覽等

第四話 劍俠情緣的道具

武器、裝備、物品道具一覽

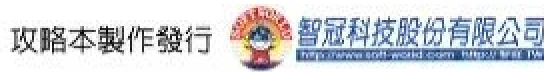
第五話 劍俠情緣的怪物

詳細的區域怪物介紹及BOSS級怪物介紹



攻略本授權  遊戲新幹線科技股份有限公司 www.gameflier.com





請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網www.free-card.com.tw選購

特別附贈 開卡150點及腥紅寶石【附贈開卡點卡（需為首次開卡玩家方可取得）及寶石，且開卡150點不得與GF卡同時使用，請注意。】

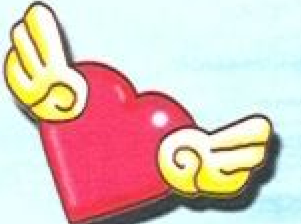
特別注意 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考

敬　　告 著作權法保護之刊物，圖文未經本公司許可，不得拷貝或轉載


急急如律令
太極天師玩符施法我最嗆！
注意事項
◎全省各大超商、3C 通路皆有販售。
◎遊戲設定資料一切以當時遊戲內容爲主，本廣告提供資料僅供參考。
◎遊戲、產品及活動相關訊息，詳情請密切注意官網公告！



全新副門派－天師即將閃亮亮招生！



快來
報名喔！！



友情似鐵包

痛快麻吉價 NT$39



麻吉攻略包

相親相愛價 NT$168

茅山道術鬼畫符　天靈靈、地靈靈，鋼身鐵臂超爆擊，妖魔鬼怪無影蹤，施陣畫符我最靈！

連段任務二ＯＯ　隨機任務多重連段直衝兩百回，獎金寶物瘋狂加倍送，還有機會得到夢幻逸品喔！

真元煉化ＤＩＹ　英雄寵物伴我行　麻吉魅力嗆嗆滾





戰慄時空 2

撰稿：NowShow
製作：VALVE
代理：松崗科技
類型：第一人稱射擊
售價：NT$ 1350
配備：
1.2GHz 或更高的中央處理器、256MB 主記憶體、DirectX 7 等級 3D 顯示卡、4.5GB 的硬碟空間



■官方網址 http://games.unalis.com.tw/halflife2/

遊戲同於電影，每隔一段時間，便會誕生出所謂「經典作品」。「經典」一辭源於「聖經」，原意為經文典籍，泛指宗教經典，將該名詞引用於一般產物，即代表該產物具有一定引響力，能作為引領未來潮流走向，並提供一或數個創新觀感及理論。而《戰慄時空》之所以能成為經典，並不在於當時玩家重視的聲光效果。《戰慄時空》於說故事這環上下足功夫，並將人物互動、故事推展、環節設計視為重要元素。因此《戰慄時空》雖骨架建於 FPS 之上，卻留著緊張懸疑的敘事血液，而不同於其他 FPS偶爾會以跳脫第一人稱的方式來推展劇情，《戰慄時空》絕不讓玩家離開第一人稱視角的做法，更是使遊戲者深入角色軀殼的最佳做法。

睽違六年，新一代誕生

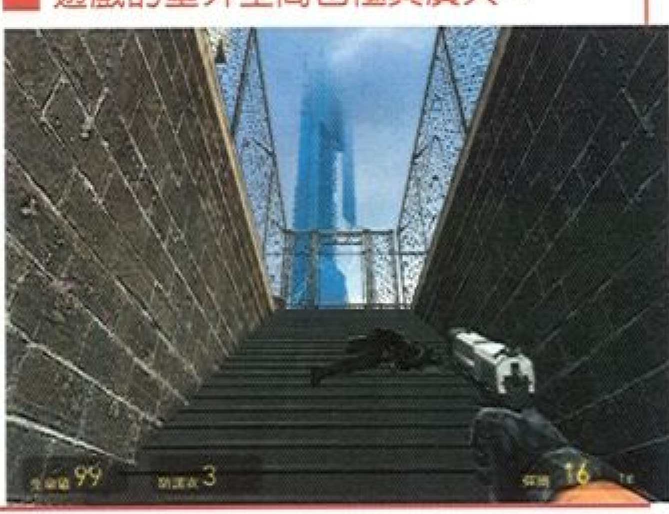
《戰慄時空 2》受到數以萬計玩家引頸期盼。2003年10月，《戰慄時空2》爆發了原始碼遭竊事件迫使Sierra不得不宣佈原預定2003年底推出的《戰慄時空 2》無限延期。《戰慄時空 2》的開發進度及新的遊戲畫面依然持續釋放及更新，但發表日卻始終未定。2004 年 6 月，Valve 宣佈逮捕竊取《戰慄時空》原始碼嫌犯，並表示，遊戲可能於今夏面市。七、八、九這三個月，《戰慄時空 2》的新聞未曾間斷，發售日期也從未明朗，夏天至秋天，直至冬天，《戰慄時空 2》遲遲未見，距《戰慄時空》發售已欲邁入六週年。十月，Valve 正式宣佈《戰慄時空 2》將於 11 月 16 日正式發行，11 月正是《戰慄時空》屆滿六週年之刻。六年時間內，Valve真能跳脫自己設下的藩籬，讓一個新的時代開始嗎？

具備關鍵技術的 Source 圖像引擎

《戰慄時空 2》採用了自身研發的 Source 圖像引擎，並在物理上，崁入老牌的Havok引擎，使得遊戲的物體反應、碰撞軌跡，優於其他遊戲許多。3D 繪圖數強鼎立局面下，Source 並非位於 TOP1 的位置，甚至在光影表現上仍居於《毀滅戰士 3》或《極地戰嚎》引擎之後，但其優異美術，及突出的Advanced facial animation system (高級臉部動畫系統)，紮實為《戰慄時空 2》的美學表現扳回一成。玩家於開頭動畫即可見著，徐徐如活人般的臉部肌肉表現，歸功於 AFA 系統(高級臉部動畫系統)將臉部分成 40 塊獨立的肌肉，並藉此展現 Source 引擎強項。老牌的 Havok 物理引擎或許我們早已於《江湖本色 2》、《榮譽勳章》中見識過，但上述遊戲對於 Havok 其強大物理特性，僅僅在視覺上有所著墨，並未在內涵中加以增添。這點，《戰慄時空 2》表現，令人印象深刻，早在去年 E3 上，《戰慄時空 2》以增添遊戲性的物理表現，在應對敵人、解謎，均充分使用了 Havok 特性，物理特性將不再是有無皆可的點綴。《戰慄時空 2》介面是不具存在，資訊來自於人物對話而非提示訊息或液晶面板，這樣做法確實優於目前同期《毀滅戰士 3》表現，使玩家在貼近角色、認同角色上，有強力的輔助作用，而操控部分更傳承了近十年來 FPS 遊戲所訂定的規則，玩家甚至無需摸索學習，即可上手。



■ 偏藍冷色調場景，帶出氛圍張力。



■ 遊戲的室外空間也極其廣大。



Source 引擎未必擁有最佳圖像表現，但挾著突出的臉部動畫系統，締造出幾近擬真的人物表情。

畫面 指數 **9.5**

隱匿於遊戲中的介面，將不被玩家所察覺，最棒的FPS遊戲，來自於簡便操控。

操控 指數 **10**



適時插入的搖滾曲風，強化緊張氛圍，無奈中文化語音毀譽參半，著實可惜。

音效 指數 **9.5**

包裹著物理外衣的解謎、有趣，更令人拍案叫絕。蜿蜒曲折故事走向，近乎絕無冷場的表現。

內容 指數 **10**

平均指數 9.5

流暢的敘事法則，絕佳的遊戲性表現，一旦你將靈魂置入高登·費曼軀殼，將無法自拔。

從未知到深入，完美的角色崁入技術

《戰慄時空》系列最為令玩家稱道的特色之一，便是不跳脫第一人稱說故事。此舉不但在一代頗受好評，同樣承襲至《戰慄時空 2》上。從火車上醒來那刻，玩家便置身於高登·費曼的軀殼內。這樣無疑逼迫玩家以貼近主角角度的觀點來面對其中世界。不可諱言，《戰慄時空 2》敘事明快流暢，更於節奏掌控、氛圍調和，有其過人之處，玩家和高登·費曼之於「七號城市」間起步點幾近相同。在玩家極欲了解「七號城市」全貌之刻，連串事件也未停歇的逐步推展，使玩家不致陷入五里雲霧，卻又緩住即可明白現狀的表徵出現。伴隨劇情，將逐步確立「七號城市」需求及費曼地位、傾向目標。該敘事形態確能掌握住玩家在時刻內所得到資訊量，但同時會冒出自由度偏低的詬病，加上部分關卡旗標設計失當，限制自行發展的可能性。舉例說明：，水上障礙中，有一跳躍平台，旗標設在轟破兩桶汽油筒後進入衝刺水道，方可跳躍。但實際並不一定得從汽油筒所阻擋的路徑進入衝刺水道，但之於瑕疵，玩家需依制訂模式而行，「關卡可能性」上大打折扣。

毀譽參半的中文語音

《戰慄時空 2》音樂埋伏極佳，適時神來之樂曲，緊緊繃住玩家神經。大部份曲目皆為搖滾曲風，曲調偏硬，十分符合遊戲中設定，但遊戲並不濫用音樂所能提引的氣氛，確實是目前主流之做法。音效部份，撇開語音不提，武器定位仍有進步空間，筆者以同樣的音效卡及喇叭，《毀滅戰士 3》定位則較為清楚明確，《戰慄時空 2》始終無法分清敵人攻擊點由何方位而來。松崗科技這次將《戰慄時空 2》完全中文化，除文字外，更將語音部份一併進行中文配音，這樣的做法往往形成毀譽參半局面，此次配音員確具有一定水準，但問題仍存在於中文語，的確不適合進行原文翻譯後配音，在語調詮釋、抑揚頓挫上，都有其問題存在，這是早於電影、電視長久存在問題，最妥善的方式是針對原意，重新撰寫適合中文發音的對話。但現今消費者由於好萊塢電影的關係，習慣於聽英文看字幕，此中文語音之舉，雖然想廣泛吸引各年齡層，但低年齡玩家由於遊戲本質過於血腥並不適合玩，所佔比例也不在《戰慄時空 2》主消費群中，無疑有畫蛇添足之嫌。

結語



■ 場景層次豐富也極佳。

一個時代的開始，必由奇異事物所引導。《戰慄時空2》的誕生，無疑為日漸頹類的FPS注入一記強心針，《戰慄時空 2》各方面表現已逼近「經典作品」之途，其從一代至今皆不見平庸的敘事模式，環節緊扣的表現，更能引領未來遊戲設計風潮。然而，距離「經典作品」，仍有幾步之遙，不論遊戲中仍能進步的極小空間，這次所採用的防盜版技術 Steam，於網路上登記解檔的措施，無疑增加原版使用者的困擾，從安裝至進入遊戲，半小時的時間乃是基本，於網路登記後始解碼原始檔案這樣的保護方式，讓原版使用者有次等的感受存在，甚至無網路者根本無法啓動遊戲。筆者認為 Valve 這次的做法，有失得當，新的保護技術應來著重於使用者觀感，而非單純利益保障。在文末提及，除警惕製作廠商應站於消費者角度設想外，更想提點盜版使用者存在，對其正版使用者的影響甚鉅。



上手指南

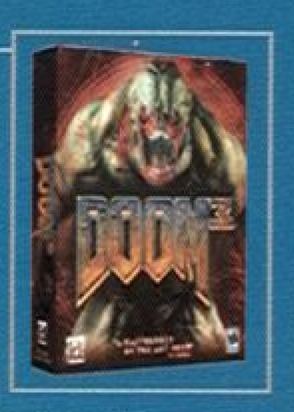
1. 控制交通工具時，儘量以操縱鍵盤為主，移動滑鼠將可有能造成頭暈。
2. 面對無法突破的關卡，試圖觀察周圍有可破壞的物品，乃解決之道。
3. 普通難度的敵人，以基本蹲跳即可輕鬆對應。
4. 面對為數眾多的敵人，定有一次解決的機關存在。

相似遊戲推薦



戰慄時空

被PC Gamer評為「史上最佳電腦遊戲」，將說故事技巧完美融入FPS中。雖為98作品，但各部成熟的詮釋技巧，值得玩家反覆探索。其高達 10 片以上的商業外掛模組，及無以計數的免費外掛模組，更屢附驚喜。



毀滅戰士 3

John Carmark 睽違近十年，挾獨具風格的創作理念，全新繪圖引擎製作而出。同樣以未來背景作成，窄閉空間、血調色系，極具驚悚成分，引玩家潛在恐懼誘因爆發，於氣氛營造上手屈一指，是近期FPS 玩家絕不容錯過的精彩作品。

REVIEW

評遊戲

撰稿：金名志
製作：Delphieye Entertainment
代理：極真科技
類型：第一人稱射擊
售價：未定
配備：
P III 733以上、128MB RAM、1GM以上、DirectX 8.1b以上

喋血雙煞



■官方網址 http://www.nitrofamily.com

眾家FPS大作在2004年都推出了新版本的遊戲！筆者拿到這遊戲的時候蠻震驚的，因為竟然是英文版！國際版照資料應該在去年年底就已推出，現在才寫中文介紹還以為可以拿到中文版，可惜並不是。假如是在去年年底眾家大作出版前，算是FPS界一枝獨秀的產品。《重裝武力二》推出至今已久，正好缺少同系列的產品當領導者好在2004年FPS大戰中站穩地盤，《喋血雙煞》有沒有發揮重裝武力的優點而又開發出新的利基呢？底下跟我們一起看看。



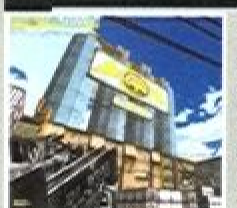
畫面與效能的平衡


▲畫面走頹廢風

雖然表定最低效能標準的CPU訂在733，但是據聞有人成功以600等級的CPU執行遊戲。究其原因，遊戲採用的《重裝武力》的引擎，在現在看來覺得3D物理計算比較簡陋，雖然遊戲目錄下有個Shaders目錄，但在遊戲裡面好象沒有發現什麼shader，遊戲的美工也比較差，整體畫面還沒有達到以前《重裝武力》的水平。遊戲的人物武器模型質量並不特殊，場景也沒有以前《重裝武力》有氣勢，雖然還是非常大的地圖，但只讓人感到迷宮很長而已。但從另一方面來說，由於採用了老式成熟的引擎，遊戲的執行效率也比較高，配置比較低的機器也可以比較流暢的運行。所以雖然沒有非常精細的畫面，但是流暢度絕對超乎想像。遊戲中的背景色彩十分豐富，無論是廣闊的野外還是陰森恐怖的地下倉庫，這些各異的場景都會給玩家帶來不同的感覺。所以你會發現當你在宏大的室外場景和細緻的室內場景中切換時，二者的轉換和連接顯得非常自然，幾乎沒有絲毫的停頓。這也有賴於遊戲引擎中的無縫轉換技術所帶來的好處。綜合以上，可以發現到《重裝武力》的遊戲引擎其實在2D貼圖方面表現搶眼，不過對於3D遠近的空間感就比不上現代的新式引擎了。

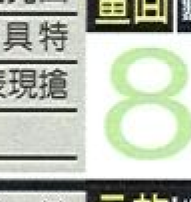
操作上力求愉快的殺戮

本遊戲的中心思想其實就是不斷地瘋狂殺戮。操作風格類似《重裝武力》，提供了絢麗多變的關卡、具有巨大殺傷力的武器、騎豬牛仔等奇怪敵人。遊戲較特殊的特點是雙手武器系統，玩家還可進行半空連擊動作，連擊獲得的分數會更高。玩家在裝備了爆炸性武器後，可將敵人轟到空中，然後使用另一隻手的武器進行射擊。基本上愈是威力強大的武器擊飛的高度越高，但是子彈裝填的速度也會變慢，仍是預設武器散彈槍最好。筆者本人會裝備機關槍來減省散彈槍子彈的花費，也可以避免較長的reload time，不過這樣分數就少多了。分數仍是升級與購買裝備的依據，在初期不必如此節省。在遊戲的後半段，敵人的耐擊度更高，機關槍已經不足以給予強大的傷害，筆者會較常使用火箭筒來搭配散彈槍。雙槍系統捨棄了跳躍的右鍵，老玩家可能需要一段時間習慣，在本作中因為不需要更換近距離武器，近身戰都交給愛妻瑪麗亞，所以這種操作設定應該蠻適合本作的。這樣的設定也使《喋血雙煞》與其他FPS可以說是完全不同，本作簡直就像光線槍射擊遊戲，基本上盲目掃射就足以過關，動作方面的要求很少，左右兩鍵都是攻擊鍵，左鍵持左手的持槍攻擊，右手則持右手的槍攻擊，利用E及Q的轉換，讓你兩手的武器對調變換，利用Z與X可以重新上膛換彈，空白鍵跳躍與C下蹲，也有自動上膛的功能，基本上，我會認為這款遊戲假如不是這麼暴力的話，應該是小學生都會玩的入門簡單級FPS。



畫面極盡血腥、血光四濺，物件造型深具特色，2D貼圖方面表現搶眼。

畫面指數 8



簡單順手，單就射擊來說是無可匹敵的，基本上只要瘋狂的掃射就可以過關了。

操控指數 8.5



美式搖滾縱貫全場，其中夾雜的古典樂則令人捧腹。

音效指數 8.5



沒有太多新意，最後大魔王果然是前面關卡的大集合。

內容指數 6

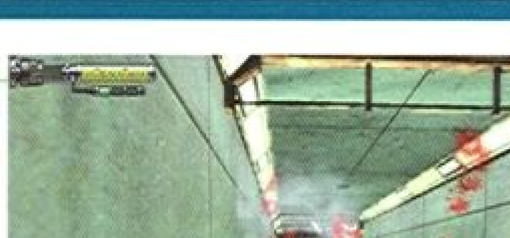


平均指數 7.5

因為不需要太多腦力，是抒解壓力的好伴侶，可惜未成年並不合適。因為畫面內容充滿血腥暴力兒童不宜，但色情部分倒是只聞其聲不見其人。

美式幽默貫穿全場

音樂是重重的美式搖滾，六大關卡各有一首主題曲(總計大約有二十個地圖關卡)，筆者認為還蠻符合主角家庭的頹廢風格，節奏強烈又帶有躍動感，就是適合搭配這種大殺四門、盡情蹂躪，欣賞噴血畫面來抒解壓力。怪物造型一個比一個醜，但一個比一個難纏，除了飛快的牛仔之外，有豬有雞還有武裝歐巴桑，愈到後面怪物愈醜，可以殺得毫不留情。不過進入嗑藥狀態的話，音樂會更換成唯美的背景音樂，所有的怪物會變成身材火辣的美女，所有的怪物子彈會變成愛心！真是讓人無法忘懷，可惜時間經過以後，美女變回歐巴桑，筆者差點吐血而亡，心中只想到要把製作小組爆頭，實在是太機車了。因為瑪麗亞是自動攻擊，所以其實後方和左右的敵人近身都會被一擊斷頭，可惜只限人類，所以豬、雞、蛇是最可怕的怪物！當瑪麗亞被攻擊到三次以上的時候，音樂會轉變成古典樂，進入SLOW MOTION狀態Ecstasy-running mode，類似Matrix的慢動作設定，簡單描述就是吳宇森電影的英雄本色或是變臉鴿子起飛的場景。具體說來它有點像《英雄本色》系列的bullet-time特效，Ecstasy-running mode的運用使整個遊戲的趣味性得以提升，主角的運動機能和瞄準都會迅速提升，音樂也會變得唯美起來，不過這種情形還蠻難見到的，除非刻意去拉一堆怪物到背後又不殺。因為瑪麗亞總是自己解除失血狀態，除非留下動物群不殺死，或是陷入槍林彈雨中。我該說這種自虐風格是美式幽默嗎？難得韓國廠商能夠做得這麼活靈活現，也讓這款遊戲的市場擴張了起來。





自動裝填，血光四濺



以射擊為主，不注重身體動作

結語

不斷的瘋狂殺戮固然是一種爽快的感覺，但是玩久了頭還是會暈加上噁心，畢竟是血光四濺視角亂轉的暴力FPS。色情部分只有好聽的聲音，看不到激情的畫面，嗑藥狀態的場面又很短也不常見(我比較喜歡美女不喜歡豬仔騎士)。另外在目前的關卡中，所有看到的交通工具，摩托車，遊艇，汽車...等等。都是不能乘坐的，相當可惜。雖然有換乘船、直昇機等關卡，但僅僅是將武器限定為機槍或火砲，然後即一路射擊到底，連閃躲動作都免了，令筆者想起多年以前的大型電玩《侏儸紀公園》，大體上就是這麼一款歡樂簡單的射擊遊戲，不像是傳統的FPS。遊戲的整體難度不算很高，也沒有太多的解謎(除了有些路徑隱藏在長跳躍之後，還有第一次在垃圾場遇到要將武裝阿婆擊飛到垃圾車的場景)，只是不斷的殺戮，但是要利用地形來閃躲一大堆的怪物夾擊，否則一個人實在是難以一擋百。



最後大魔王

上手指南

❶擊飛至空中再擊中可以完成COMBO加分，機關槍因為沒有擊飛能力，所以分數最少，以連續擊發速度與擊發高度來說的話，散彈槍應該是獲得最高分的關鍵。

❷升級上建議以散彈槍升級為先，新武器地雷炮、狙擊槍是次之，然後升級火箭筒，最後才是其他武器。

❸收集金卡之後，可以在宮殿旅館的神秘房間和Lisa歡度一夜，可惜沒有養眼畫面。

❹磕藥狀態是最養眼的時刻。

❺玩家可能在第一關的垃圾場卡關，其實該關卡是要把五名武裝阿婆以COMBO擊飛至垃圾車中。

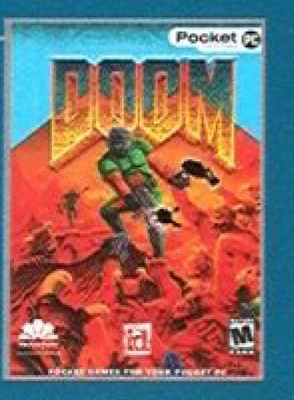
相似遊戲推薦



重裝武力

相同的遊戲引擎，類似的遊戲進行方式，同樣皆以多彈數為賣點的FPS，而且也是本遊戲所採用的遊戲引擎，算是遊戲之母。甚至在整體遊戲進行的基本架構上，也採取相同的設計理念，就知名度上來說則是優於本作。讓射擊遊戲大為提升。

毀滅戰士



FPS射擊遊戲始祖，驚為天人的畫面，神奇的引擎技術，各種引人入勝的暴力殺戮動作。相較於重裝武力與喋血雙煞的多彈數射擊，更加注重玩家動作的細膩度，也就是更加不易防守，在喋血雙煞中常有偶遇陷阱就準備重來的無力感，但是耐擊力會更高些，能夠嘗試比較不同的攻擊方式來料理怪物。

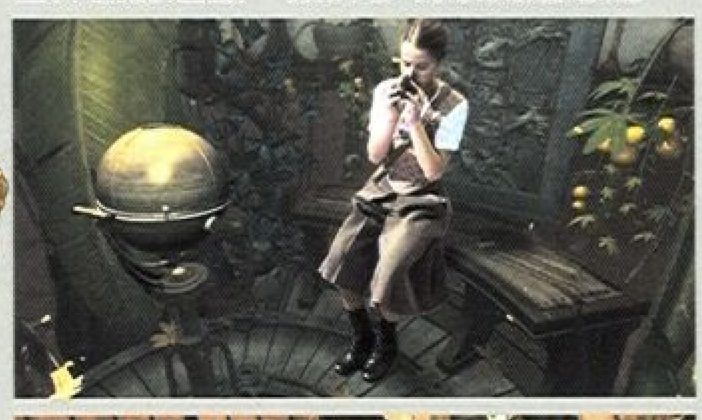
迷霧之島 IV

撰稿：Bishop
製作：Ubisoft Montreal
代理：英特衛
類型：冒險
售價：NT$ 1200
配備：
P III 700 MHz、128 MB RAM、 3 GB、DirectX 9.0 以上



■官方網址 http://www.interwise.com.tw/default.htm

《迷霧之島》這款老牌的冒險遊戲在前一陣子終於推出他的最新作－《迷霧之島四》(Myst IV:Revelation)，《迷霧之島》這個系列受到衆多玩家的支持，其相關網站數量之多完全不遜於目前當紅的遊戲，這個網羅豐富故事性和廣闊世界觀的遊戲，讓許多玩家流連忘返。





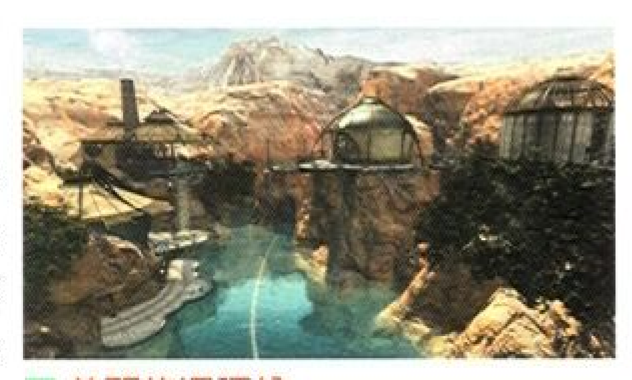
未完的故事

接續前作的故事，主角的好友亞特魯斯(Atrus)再度邀請他到世外桃源－湯瑪納(Tomahna)作客，除了為報答主角把他由異世界釋放出來，並且讓他親手解決與兩個兒子『塞勒司』(Sirrus)與『亞契納』(Achenar)之間的恩怨，以及幫助他與妻子重逢並與他們的新生女兒在『湯瑪納』開始新的人生；因為這種種的原因，主角再度被邀請前往湯瑪納與亞特魯斯相聚敘舊。這個故事看起來像是主角參與了他們的家庭紛爭，並且協助他朋友解決這兩個大逆不道的兄弟，在事後亞特魯斯特又主動請主角來敘舊並談論當年自己怎麼對待這兩兄弟，看到這樣的劇情簡介之後，真的建議亞特魯斯應該去找心理醫師會比較好；而遊戲裡亞特魯斯的兩位兒子設定上分別為五十歲與四十七歲，這使我不得不懷疑這位大叔到底幾歲了，怎麼看起來會跟自己的兒子年紀差不了多少，此外這位大叔還有一位十歲的女兒，這個設定真是令人玩味。

令人驚豔的畫面與感覺

《迷霧之島》的畫面不同於一般以 CG 或者是單純的 Pre render 所產生出來的多邊形動畫，遊戲裡以實景結合真人還有 CG 所產生出來的畫面，其呈現出來是一種真實，但是又帶著夢幻感，這種感覺就像在看電影般，遊戲裡面還附加著全程語音與真人互動演出，而第一人稱以及滑鼠游標的操作設計，讓玩家覺得是自己在這個幻境裡進行探索與 NPC 互動，也更增添了玩家對於整個遊戲的融入感，除此之外遊戲裡面最吸引人的莫過於其他不同的世界(Age)，這些世界裡又包含了屬於自己的世界觀與設定，而且其美麗的程度絕非言語所能形容的，其所表現出來的感覺宛如是一個令人嚮往的人間仙境，這些美景不單是用來欣賞，玩家也將在裡頭探索並且進行遊戲。

簡單的操作


■美麗的湯瑪納

在全部的操作上，除了寫日記的之外是用不到鍵盤的，所有的探索都是用滑鼠來進行的，遊戲裡頭的滑鼠游標會隨著玩家的所探索的地點不同而產生變化；敲打、觸碰、拉扯、捲動都是藉由滑鼠來進行操控，玩家只要先看過說明書就可以知道該如何進行，隨著玩家個人的喜好不同還可以選擇滑鼠游標的顏色、透明度與左右手(慣用手)的分別，以一般遊戲來講這樣的設定實在是太過於講究也幾乎沒有必要，但是遊戲裡所提供給我們的答案為，「因為接觸是玩家與在遊戲裡頭一件很重要的事情也是唯一的連結，所以我們提供了許多功能來讓玩家選擇」，這的確是很細心，也許製作者的想法是，這個游標代表的就是玩家的化身，因此要讓玩家有代表著自己的感覺吧！

人物與場景間的互動水準相當高，很難找出值得挑剔的地方。	畫面指數 10	沒有複雜的指令與惱人的介面，沒有什麼需要挑剔的地方。	操控指數 10
在這樣的冒險遊戲裡如果沒有好的音效肯定會大打折扣，遊戲裡頭的音樂乍聽之下相當有趣，並與整個場景配合的相當好。	音效指數 8	大量的NPC對話與劇情事件，在這款遊戲裡等待玩家的將是一段超長的旅程。	內容指數 8



平均指數 9

雖然迷霧之島比起大多數的冒險遊戲都要來得困難，而且還有語言上的先天限制，但是其內容絕對是令人滿意的，喜歡挑戰的玩家可以試試看。

照相機與日記本



照片日記

照相機與日記本也是遊戲裡面重要的關鍵之一，為了能夠讓玩家進行遊戲時候有更深的融入感，遊戲裡面也提供了照相機與日記的功能，除了能夠讓玩家記載下在遊戲裡所發生的事情，玩家所拍下的照片還可以夾入日記本中，並且撰寫自己的遊玩心得或者是所發生的事情，遊戲裡有時也必須要利用相機去拍下一些特殊的情景來進行解謎，雖然有日記與相機不過可惜的是，這些遊戲裡面所寫的日記與拍下的照片沒有辦法直接輸出列印出來，不然看著自己在遊戲裡面的冒險過程與經歷也是一件相當有趣的事情，真的有種正在探索新區域的感覺。

超高門檻的冒險遊戲

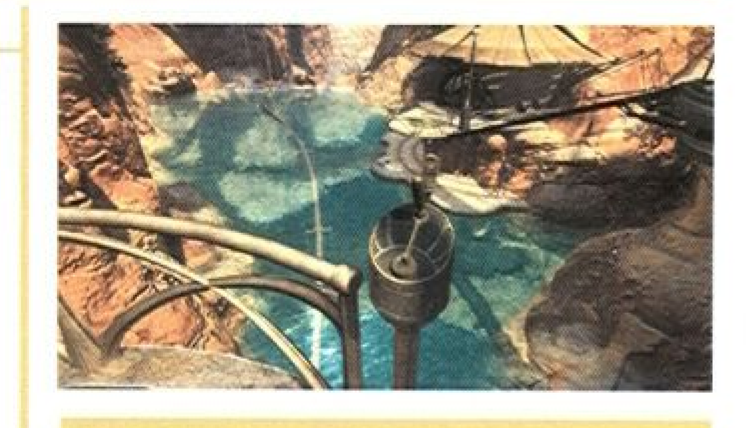
這個遊戲對於英文不好的人是絕對不適合的，因為在遊戲的對白設計上採取的是全部的英語對話，並且沒有配上英語字幕，雖然打開選項裡有開啓字幕的選項，但是只限定為荷蘭語才能夠使用，第一次看到這樣的設計真的是傻了眼，筆者本身的英文聽力也不是很好，在這種情況下只能用自己那不及格的聽力硬著頭皮繼續玩，不過多聽幾次之後漸漸的瞭解到語句裡所要表達的故事以及角色的個性；對遊戲融入感而言，如果聽不懂其中的對話一定會讓遊玩的樂趣減少許多，而這些對話也不單純只是用來過場的對話，其中也會提及人物間的關係以及他們的想法，還有過關的線索。不過好在這個遊戲為玩家保留一條生路，不至於讓玩家玩不下去，遇到不知道要往哪走或是不知道要做什麼時，按下Esc打開主選單到遊戲選項(Game Option)裡的Map Help，這個功能還有分等級，為了不影響玩家遊戲過程等級共分為一到三級，提供不同程度的提示給玩家，而等級三的提示甚至連流程都寫出來，讓卡關的玩家也可以藉由這明顯的提示繼續進行遊戲。這樣的設計的確是很貼心的，原本接到這個Case開始玩的時候還在想，不知道要花多少時間去國外網站翻攻略的，還好製作小組很細心，都幫玩家設想好了。

結語



植物溫室裡的陽光

在稍微體驗這個遊戲以後，體驗到的是滿滿的驚奇，這樣的冒險遊戲的確是自己以往所不曾玩過的，不同於一般的冒險遊戲，不會直接引領玩家前往預設的目的地，玩家大多數時間是相當自由的想去什麼地方就去，NPC不會強迫或者命令你去做什麼特殊的事情，但他們會邀請你去做某些事情，某個地方。這對玩家而言是有很大差別的，因為如果你接受了這些邀請，這是你想去這個地方，你接受他們的邀請與挑戰自己找出這條路，比起大多數冒險遊戲沒得選擇的按照劇情安排，感覺是全然不同的；《迷霧之島》是一款難度相當高的冒險遊戲，但是對於熱愛冒險遊戲或是《迷霧之島》系列的迷而言這些問題都是可以克服的。



上手指南

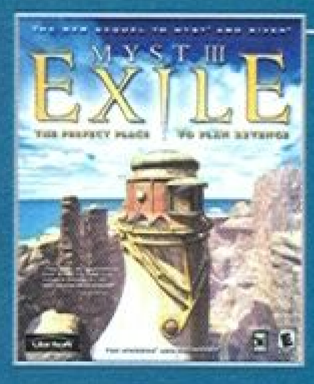
❶一開始搭乘纜車到達湯瑪納時，將滑鼠放在手把上按住下拉就可以打開門。

❷初次遇見亞特拉斯時旁邊有一台機器可以玩，調整波形時亞特拉斯會用聲音告訴你該如何調整波形。

❸在機器發生意外喪失電力後可以先不去管天文望遠鏡，先去中間拉下拉桿搭乘升降梯到達下層可以任意參觀湯瑪納。

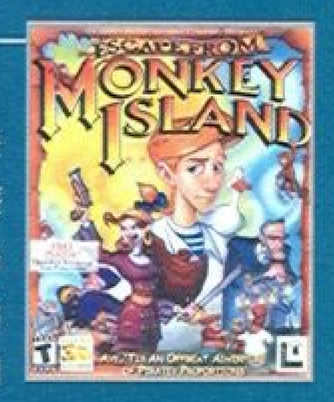
❹不知道該做什麼事的時候可以打開遊戲選項裡的Map Help查看提示。

相似遊戲推薦



迷霧之島3

迷霧之島四故事的前身，此作也是採用360度環繞場景與自由移動的設計。不論是畫面還是劇情都深受好評。



猴島小英雄

與迷霧之島同樣是奇幻般的冒險遊戲，但是遊戲風格卡通化，內容對話相當搞笑，人物個性生動，可以以很輕鬆心情來進行這個遊戲。



幻想空間

撰稿：小小隻絨毛狗
製作：High Voltage Soft
代理：利迪娜
類型：動作冒險
售價：NT$ 990
配備：
PIII 800MHz、256MB RAM、1.5GB HDD、32MB nVidia GeForce2 or ATI Radeon 支援 DirectX 9.0b



■官方網址 http://www.leadinia.com/pc/larry/larry.htm

毛狗一開始看到萊里要推陳出新的時候，一度以為是屬於老萊里吃嫩草的遊戲橋段(類似色老頭援助交際的那種遊戲類型)，沒辦法，誰叫萊里系列遊戲從1987年開始一直到現在都推出了快10套的遊戲了，隨便屈指算算萊里也應該四、五十歲了吧。幸好後來遊戲小組也不想讓老萊里專美於前：推出了由萊里姪子為主角的新幻想空間，這樣子又讓玩家們重拾回了校園生活囉。



情聖～誰叫我？

在遊戲一開始安裝的時候，毛狗最先被遊戲的硬碟需要數量給嚇到－1.5GB的空間，雖然對於現在市面上很多的遊戲來說，這根本不算什麼，甚至有的遊戲多達3GB以上的都有。但是，仔細想想...以前的《幻想空間》可是從數量少少且小小的1.2吋磁片開始發跡的...。那時候遊戲也才幾MB左右吧！(短短的17年間，已經躍升到GB的境界了，看的到遊戲的進步也期許新的未來能更加的提升遊戲的內容啊)。還記得遊戲的目的嗎？是的，就是玩家們要擔任小小的萊里，負責泡遍全遊戲當中的女性角色，當然；如果玩家們願意且又不挑剔的話，連清潔打掃的阿桑...也是可以考慮當成獵豔的目標啦！為了媲美咱們星爺的情聖，毛狗可也是拼了命地搜尋下手目標，為了LOVE而努力呢(自己這樣說著說著..突然發現好像是XX之狼或者是XX色魔的樣子)！



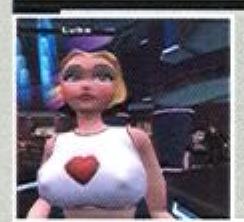
這就是咱們的情聖教父－萊里叔父。

拜倒石榴裙

根據毛狗的實地測試，小萊里一開始幾乎是爹娘不親、人見人厭惡的出場三秒鐘配角等級(不信玩家們可以走出去隨便找個辣妹搭訕，保證你碰得滿頭包，甚至是同性別的友人也很少有語言友善的)。雖然遊戲內容以及對話皆是以英文發音，英文字幕，但是全世界的泡妞文化；就算是語言不太通也是可以泡的啦！反正遊戲當中有重要決策時刻大概是以小遊戲，或者是小蝌蚪向前行的即時GAME來解決，絕少部份是用對話句來進行，這對於許多不太懂英文的玩家們來說，不也是一件好消息嗎。另外遊戲當中，幾乎都是玩家們拿熱臉去貼小辣妹的冷屁股情節。除非玩家是家財萬貫或者是穿著時髦(這會影響遊戲當中各個角色對於玩家們的反應與對話內容)，不然就要靠著與紅粉知己(就是遊戲當中下手的女性角色，因為玩家們或是其角色的某些原因，明明愛意度已經到達閾值但是卻被迫中斷流程，這時候此位女性就會送給咱們小萊里一個紀念品，當成是紀念此段情的紀念)交換信物(每收集兩個信物可以到浪蕩俱樂部進行升級小遊戲，讓小萊里提昇境界到下個等級)，來讓



碰到了心儀的辣妹，想當然爾要選擇正確的時刻讓小蝌蚪跑對跑道。



承襲了前代的3D美式風格，遊戲當中每個女性角色都媲美蘿拉卡芙特的經典模特兒身材。

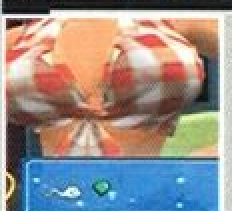
畫面指數 7





遊戲當中需要熟記的鍵盤操作稍嫌多了點，最好能更簡略設置在表單或者是滑鼠上面才方便遊戲。

操控指數 6



經典的美式音樂頗符合遊戲的風格，最特別是在某些場景、事件、動作的時候會有意想不到的特殊音效令人莞爾。

音效指數 8

繼承了叔父萊里的風範，立志癩蛤蟆也能泡到天鵝的精神，開創新的萊里家族里程碑。

內容指數 9

平均指數 7.5

遊戲當中並無明顯的BUG存在，特殊的遊戲方式還頗令人嚮往於其中。

周遭人們改變對於小萊里的態度了。此外，遊戲的操作方式類似《CS》的行進方式，唯獨某些小遊戲或者是功能是要使用別的鍵盤按鍵，所以建議玩家們如果要遊戲便利流程順暢的話，最好把使用泡妞指南本中的按鍵控制那頁，COPY起來貼在螢幕旁或者是隨時放在自己的身邊，這樣查閱起來才會方便又快速。



女王～叫我女王～。

哼哈組曲樂翻天

在這裡毛狗一定要先聲明，遊戲當中的配樂真的是獨特且有趣的，特別是在進行某些任務或小遊戲的時候，隨之改變的節奏音樂可是令人沉醉於其中，久久不能自己(當然可千萬不要陶醉太久，不然到時候遊戲GAME OVER玩家們可就頭大啦)。此外在遊戲的畫面表現，由於採用美式風格的3D畫法，所以大致上每個角色都有著漂亮的臉龐，或者是令人一看就知道是誰的特徵臉孔。另外特別破除了以前只有2D遊戲的畫面風格，改採用與環境互動的3D遊戲方式，也對於遊戲公司以及玩家們來說算是一大嘗試吧。再者，在遊戲當中許多的泡妞方式與方法其實都很適合拿來現實生活使用，所以與其說是泡妞遊戲倒也可以稱之為泡妞課程電腦練習版，當然玩家們可不能全都仿傚，例如：某些裸奔或者是霸王硬上弓的橋段，這..這可不適合拿來實地運用的啊！遊戲內容別有風格，橋段好玩，小遊戲有趣，對話幽默且令人莞爾是毛狗對於《幻想空間》的印象，唯一美中不足點大概就是語言版本的問題了吧！如果能推出繁體中文版也許更能拓開國內的遊戲市場，讓更多的玩家們能一同享受到這款遊戲的樂趣。



遊戲當中的女性角色可真是環肥燕瘦都有。



休士頓～我們有個問題，敵方火力強大，配備有木蘭飛彈兩顆。

碰到了美豔大學生，嘿嘿～看我假裝純情的搭訕法。



上手指南

1. 遊玩遊戲之前可千萬別忘了要先閱讀一下隨遊戲附贈的泡妞指南，當中的按鍵操作使用說明可要好好的熟記，因為稍嫌繁雜了點。
2. 遊戲當中，兩種錢都很重要，一是金錢、二是神秘代幣，金錢可以購買遊戲當中所有能買的東西，而神秘代幣則可以讓玩家卡關的地方快速通過喔！
3. 如果可以，遊戲當中的所有女性角色：寧可錯殺不可放過的全泡，這樣小萊里才能累積過人的經驗以及聲望，對於後面接踵而來的高難度女性角色才能較輕鬆的應付喔。
4. 遊戲當中善用厚黑泡妞小本，對於現在心儀對象的位置與出現時刻表、任務以及物品使用等等都有著非常詳盡的記載，相信對於玩家們有著莫大的助益喔。
5. 當在與女性角色對話的時候，會隨機出現行進中的萊里小蝌蚪遊戲，要趕快幫小蝌蚪找到正確的出路，這樣子萊里就能在適當的時機說出適當的話語博得歡心喔。

相似遊戲推薦



同級生2

日產的模擬情色遊戲，是每位遊戲玩家或多或少都曾經遊玩過的經典GAME，當中與生活中的女性友人相戀、相愛乃至於結婚都深深的感動了當時的遊戲玩家們。

模擬市民2



強調接近現實生活，模擬市民2除了能將他們的DNA傳給子子孫孫，並提供玩家更逼真且具深度的模擬市民經驗之外，還讓玩家們在遊戲當中與任何一個市民開創新的愛情羅曼史或者是變成新朋友喔。

太平洋空戰

撰稿：Espada
製作：1C company:Maddox games
代理：英特衛
類型：飛行模擬
售價：NT$ 1380
配備：
P III、512 MB RAM，DirectX9相容的3D顯示卡，1.1G以上的硬碟空間



■官方網址 http://www.pacific-fighters.com

繼佳評如潮的《暴風雪》、《被遺忘的戰役》之後，向來以詳細的設定、真實的畫面的Maddox工作室再度推出《太平洋空戰》。將空戰場域從遺忘的東歐戰場角落移到浩瀚的太平洋上空，企圖再度以精細的模擬、細緻的畫面，以及多人連線對戰的模式，帶領玩者進入太平洋戰場的廣闊空域，進行一場白熱化的生死捉對戰鬥。



永不遺忘的戰鬥

本片背景是二次世界大戰另一熱門的戰場－太平洋戰場。在累積珍珠港事變、中途島之役、瓜島之役後，成為空戰史上可歌可泣的歷史背景。而玩家則可在其中選擇扮演一個重要的角色。無論是軸心國日本皇家海軍(IJN)或是同盟國美軍、英軍，玩家除了選擇駕駛戰鬥機與生死纏鬥之外，更可以選擇操縱轟炸機及魚雷轟炸機，在關鍵時刻完成重要的使命！玩家將可以面臨到許多不同性質的挑戰，想要嘗試不同的設定，不妨試試看這款遊戲的完整任務編輯，選擇路線、目標、自己的愛機，盡情的徜徉在這碧海藍天吧！



遊戲的主選單：有單一任務、多人模式、快速任務、完整任務和訓練模式。



等待畫面也很有戰鬥氣息吧！

操縱介面

操縱介面主要是以鍵盤和搖桿的設定，其中鍵盤的設定，留有彎多自由度，可以讓玩家任意指定熱鍵。不過，本片的擬真度高，諸多細微的設定，例如：啓動引擎時，可以選擇啓動哪個引擎(兩個引擎以上的飛機適用)。而預設值幫玩家設定好的鍵數很少，一開始玩家必須自己一個個去設定熱鍵，否則進了遊戲後才發現，會手忙腳亂囉！此外，由於有snap畫面(按F9可進入該模式)，玩家在操作上要注意的是滑鼠是控制視角。(遊戲本身會附有一張追蹤頭部轉動變更視角的追蹤器訂單，或許這就是snap畫面的究極發展！)。此外，玩家不只是當個戰鬥機飛行員，當玩家選擇轟炸機機型時，還可以使用熱鍵切換位置(有次序的)，到各位置充當防衛自身安全的機砲手。這時候玩家應該要時時注意，並切換各位置觀察敵機動態，同樣各位置也有snap模式可以讓玩家好好觀察到目標所在。



雲間漫遊的片刻，小心敵人躲在雲裡。



相當優異的畫面表現，無論在 3D 模型上或是在其他特效方面都無可挑剔。

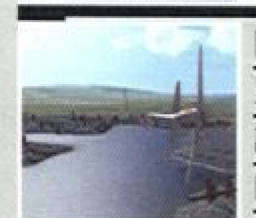
畫面指數 10





操控部分，可能因為要擬真，而稍嫌繁複。對於模擬新手不太友善，不過老手玩家可盡情享受自由設定熱鍵帶來的便利。

操控指數 7

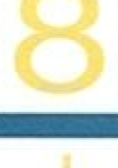




除了開場的音樂合乎各參戰國的主題特性，遊戲中的引擎聲，和語音指示界面都恰到好處，唯一的問題是僚機好像都沒聲音。

音效指數 9





以太平洋戰場為主題的戰鬥，永遠不會退燒的！不過本片所提供的仿史實任務，稍嫌不足，或許要等資料片來補足。

內容指數 8

平均指數 8.5

大體而言，本片是繼 IL2 之後，在太平洋戰場發光發熱之模擬鉅作，喜歡太平洋戰場的玩家不可錯過。

貼切的音樂及音效

進入任務選單的時候，將會出現一背景音樂，剛好襯托玩家所處的陣營。例如：美軍的慷慨激昂；日軍帶有淡淡哀愁和沉重的音符的曲調。進入遊戲畫面後，無論是在陸地或在航母上，所以玩家要做的是啓動引擎起飛。而引擎發動聲，還有地面管制員的語音指示，會讓你覺得身歷其境。起飛後，如果你是僚機的位置還可以聽到長機的語音指示囉！不過有點可惜的是，筆者操縱到現在，僚機沒講過半句話(語音)！ 至於戰場中不可缺少的火炮聲跟爆炸聲響，則相當具有震撼力，尤其當低空飛行時經過敵方防空火炮的彈幕時，更顯得緊張驚險囉！

極度擬真、寫實的畫面

畫面承襲《IL2》的風格，對於飛機本身 3D 模型非常考究，稍微遠一點看，實在看不出到底是照片還是模型。座艙設計也頗為細緻，除了展現古早的儀表設計，當打開節流閥或是壓操縱桿的時候，也會發現座艙有相對應的動作喔！至於 G 力的反應，也自然會反映在玩家的螢幕上，造成紅視或黑視。地面物件方面，地形貼圖不錯，海面和水的效果也相當好。不過，筆者還是要吹毛求疵的是似乎建築物的模組太過公式化、太新了點(如果能加點歷史的感覺會更好)。天空特效方面，在效果全開的狀況下，除了遠觀的自然飄動的雲層，還有在雲間那種朦朧漸層感都完整而真實的表現出來，玩家可以期待在雲間跟敵機捉對廝殺的快感。

良好的 AI 及動態戰場發展

本片秉持《IL2》遊戲系列的風格，在AI上面下了許多功夫，除了敵機與地面砲火，僚機的表現也是可圈可點，玩家注意自己不要被比下去囉！在戰場發展上，由於應用到動態會戰引擎，玩者如果使用「飛行員生涯」(Pilot Career)模式，單一任務的成敗，就可能會影響戰爭的發展。玩者要為自己的行為負責，因為下一場戰役的情況將視玩者在目前戰役中的表現而定。如果表現太差，甚至可能發生起飛時機場遭受攻擊壓制的慘劇。至於其它模式，quick 模式可以迅速給玩家一個任務，跟單一任務不同的是電腦會考量上一次任務給予不同的任務。而單一任務，則通常是扮演史實事件的角色，例如：偷襲珍珠港、中途島戰役、瓜島戰役。至於完整模式，則是留給進階的飛行模擬玩家自定想要的戰場及路線、目標。

結語

本片繼承了《IL2》系列以來的優秀傳統：寫實的畫面及優秀的AI ，由於限於時間、人數所限，筆者尚未詳細測試多人線上的部份，是如何呈現自由纏鬥或打擊目標。不過相信以《IL2》系列作品歷來的水準，值得愛好飛行模擬的玩家們信賴。



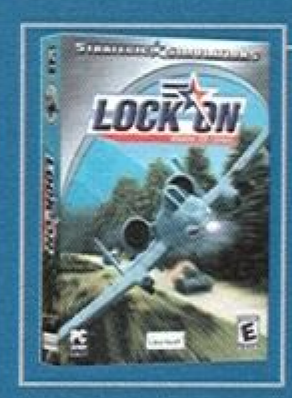
盤旋爬升中的轟炸機隊。



上手指南

1. 如果是新手玩家，不妨多練習航艦降落的模式。而在控制選項方面，不妨把擬真度調低，如風切等效應，會比較好上手。
2. 飛行模擬骨灰級玩家，除了Pilot career ，別忘了用完整任務編輯安排自己理想的任務。
3. 新手上路，不妨把地圖常駐在螢幕上，因為碧海藍天，很容易迷向滴。
4. 使用時間加速要注意，最好是在高空用自動導航時使用，否則怎麼死的都不知道。

相似遊戲推薦



霸空飛將

喜歡飛行模擬的玩家，是否厭倦了螺旋槳和機炮的射擊。UBI 公司(跟Pacfic fighter 同個發行公司)推出的現代版飛行模擬。將可以一圓駕駛各國精銳戰機，完成艱難任務的夢想。

被遺忘的戰役 ： 王牌飛將

即本作之前的系列產品，藉由模擬蘇聯戰機，帶我們回顧歷來空白的東歐天空，享受不同的樂趣。



風色幻想 III

撰稿：Alerzart
製作：弘煜科技
代理：智冠科技
類型：角色戰略
售價：NT$ 780
配備：
PIII 550Mhz 以上、128MB 記憶體、支援 DirectX8.0之32MB以上顯示卡、800MB 以上之硬碟空間



■官方網址 http://www.fy.com.tw

角色戰略遊戲與講求迅速決策的即時戰略，以及重視謀略的戰略遊戲不同的地方在於，角色的培養與成長是遊戲的主軸，除了會影響到戰鬥的難易度外，更是遊戲時的樂趣之一。RSLG 的知名作品，除了日本 SEGA 所推出的《光明與黑暗》系列，國產作品更是有《天使帝國》、《炎龍騎士團》以及《超時空英雄傳說》等知名作品。其中，《風色幻想》亦是代表作品之一，雖然二代一度改為RPG的遊戲模式，但在本次所推出的第三部作品，則再度回到了 RSLG 的模式。



劇情鋪陳與部分缺陷

故事總計共有七大章節(含序章)，78場的劇情戰鬥，正常一輪的遊戲時間大約會有3 、40 個小時，以長度而言已經相當足夠。在故事流程設計上，遊戲以倒敘的手法，讓玩家預先窺探未來的劇情，接著再轉回故事的發展點。如此設計可讓玩家們在序章先試試身手，並且熟悉系統操作與技能介面。由於技能的選擇對於遊戲進行的難易影響重大，因此這樣的設計方式未嘗不可。在劇情的鋪陳方面，「原罪徽章」的封印為劇情的轉捩點，以此大致可分為兩大部分：第一部分是以尋找徽章為主軸，第二部份則是度過原罪劫後的局勢發展。劇情模式是以背景圖搭配人物對話的方式進行，與日本BANPRESTO的著名RSLG《超級機器人大戰》系列的方式非常相近。但正因許多事件都是以文字的方式描述，因此劇情所能給予的震撼與衝擊力明顯不足。這個部分的呈現方式其實可考慮以過去舞台劇的形式，讓人物直接演出過場劇情或事件，這樣所呈現的整體效果將會完全不同。由於本作的故事有部分會橫跨到先前的內容，但在遊戲中卻未提供額外的說明，因此對於新接觸者而言，此種「斷層現象」將容易影響到劇情的完整性，是較為不妥的部分。



職業、戰術以及戰鬥限制

遊戲中設計了六大系的職業，與一般的 RSLG 雷同，從擔任攻擊主力的劍士系，到魔法支援或是遠程攻擊的法師系及弓箭手，在本作中都予以納入。角色的養成與技能培養，取消了一代的「徽章轉職系統」，這次改為職業固定，但角色能力與技能則自行決定。其中，角色技能的選擇是相當重要的一環。技能如果沒有選擇適當，容易發生技能威力不足，或是攻擊範圍過於狹窄等情況，因此這方面可能是玩家們所必須費心的部分。此外，由於這次法師系的法術威力大幅下降，不考慮相剋要素的話，一次廣域魔法最多的殺傷力大約僅能達到2、300左右，因此過去以法術橫掃戰場的情況已不復見。但這樣的設計卻讓遊戲的戰術性以及職業之間的運用能夠平衡。在戰鬥時，重點在於RAP(行動點數)的應用以及搭配敵人的動向屬性，只要搭配得當，廣域的攻擊法術便可以達成非常大的支援效果，此時再輔助其他職業的攻擊或技能，一個回合



■ 艾爾札克，暗殺者的代表人物。

■ 遊戲中的對話時常會出現類似的Q版風格，往往可以令人會心一笑。

評語	指數
人物模組雖不夠細緻，但與整體環境搭配下仍能發揮應有的效果。	畫面指數 8.5
介面設計與部分的輔助功能未能達至盡善盡美，且許多選擇亦未有提供後悔的機會，較不便利於遊戲進行。	操控指數 7
音樂的氣勢與搭配上略顯不足，難以使人留下深刻的印象。	音效指數 7
貼心的自動存檔功能、遊戲長度與難度的拿捏、角色升級的技能分配，這些都提供了相當的遊戲自主性與樂趣。	內容指數 9

平均指數 8

眾人期待已久的角色戰略RSLG作品，雖然有著不少小瑕疵，但仍是款各方面都值得嘗試的大作。

也足以消滅敵人一群的戰力。因此只要能夠善用現有的資源與技能，集體殲滅是非常容易達成的戰術。在技能啓動條件的設定上，除了基本的SP(精神值)外，另外納入了MOR(鬥志值)的限制。想當然爾，各職業的最終招式幾乎都必須達到基礎的MOR才能發動，但是問題在於MOR的增加方式多半僅有攻擊敵人一途。因此如果不具廣域攻擊能力以及足夠的敵人，許多的強力招式幾乎等於被無形封印。尤其對於暗殺者這個職業而言，因其專屬的攻擊招式幾乎都有MOR的限制，加上缺乏複數攻擊的能力，使其應有的狙擊特色難以成功展現，因此重要性也就相形失色，令人覺得惋惜。

戰場設計與部分缺失

接著，來談談戰鬥進行的部分。戰場採用全3D的方式架構，在視角的轉換上，除了可以手動切換外，亦會隨著使用招式的不同而有所改變，透過這樣的運鏡方式，可以清楚地將招式的震撼力傳達給螢幕前的玩家。不過，雖然戰場有著全方位的特性，諸如地形以及角色方位影響等特性的表現卻微乎其微。舉例來說，弓箭手站在高處時，其攻擊力與射程範圍照理將會有著程度以上的變化；攻敵之側，破壞力應當要比正面迎擊來的高，但這些都是遊戲進行時所缺乏的部分。這些要素對於遊戲的擬真性以及挑戰性，都具有正面且加值的效果。以這點而言，應該可以納入參考才是。在地圖據點的移動上，除了部份的固定劇情外，絕大多數的情況是必須由玩家親自操縱移動的。地圖設計了相當多的商店以及戰鬥地圖，不過這些大部分都是非強制性進入，可依需要而自行決定是否前往。但不知為何，這次取消了過去許多優良的設計，商店買賣就是一個範例。在過去的商店介面中，選擇物品下方會出現可使用的人物圖像，玩家可以據此以及表情變化作為購買的選擇標準，但由於此次並沒有這樣的設計，使得選購武器裝備上，必須依照字面解釋自行判斷可能的適用人選。且在購買後亦無法直接裝備，必須回到地圖介面後在開啓狀況選單選擇。這些部分對於遊戲進行的順暢度都有相當大的助益，不知是否在設計時所遺漏了呢？


戰略魔法發動的瞬間。

待續 To Be Continued


精靈魔法—裁之刃・散。

第三部問世後，也代表著該系列另一次新的發展，但無可否認的是，許多方面都未達到盡善盡美的境界。諸如BUG問題，魔獸捕捉與合成系統等，由於設定上的限制與疏失，使其遊戲進行的流暢度以及存在價值都大為低落。但是，以整體的遊戲性而言，這仍是款值得一玩的作品。去蕪存菁，既有的優秀傳統搭配新的創意，將能發展全新的開拓空間。話雖如此，續作的表現將會如何呢？問題的答案，就不是筆者所負責的範圍了。

上手指南

1. 開始遊戲之前，請務必安裝最新的修正檔，並更新所有的硬體配備的驅動程式、MediaPlayer以及最新版本的DirectX。
2. 序章所有角色的技能樹最好預先記下來，作為日後分配技能點數的參考。
3. 技能的學習重視的是「從一而終」，善用這個要點。
4. 在轉職之前，如果並不確定未來技能樹的發展，技能點數寧可保留下來也不要輕易浪費。
5. 基本上，西撒與凱琳是絕對必須鍛鍊的角色，至少西撒必須練到有足夠的強度，對於遊戲進行會有幫助的。

相似遊戲推薦

風色幻想：魔導聖戰



系列作的第一部，遊戲中納入了「徽章轉職系統」，對於角色的技能與特性都能依照自己的喜好組合與搭配，遊戲長度與難度都在適中的範圍，即使是初學者亦能輕鬆上手。

魔喚精靈三



日本FALCOM的知名戰略遊戲，操作者的策略與謀略，以及地形、環境、對手AI的反應變化等考量將是影響勝負的唯一關鍵，是一款完全考驗操作者戰略手腕的遊戲。難度可能稍微偏高，但只要遊戲上手後，其簡單的設定將會帶來非常多的遊戲樂趣。



三國志X

撰稿：小小隻絨毛狗
製作：KOEI
代理：KOEI
類型：策略模擬
售價：NT$ 1800
配備：
PII 333MHz、128MB RAM、1GB HDD、4MB nVidia GeForce2 or ATI Radeon、DirectX 8.1



等待了許久，其實也沒有那麼久，光榮KOEI大約每一到兩年的暑假期間就會推出《三國志》系列遊戲來讓玩家們歡度暑假時光，不過老實說，這麼多年來：遊戲價格始終居高不下(喝了海水過了洋稅金特別貴？)幾乎都在1350～1800元左右，這也是讓喜愛《三國》系列遊戲的玩家們常常考慮很久該不該買的主要原因，畢竟花了那麼大筆的錢也希望遊戲不要改版的太隨便；最好還有附張布製全中國地圖那更好(毛狗忘了是哪一代好像有附這種東西)。



■官方網址 http://gamecity.koei.com.tw/sangokushi/

權傾三國

毛狗還記得，從紅白機的《三國志》開始到現在的《三國志X》，每一代毛狗都玩過，真正讓毛狗感覺好玩的好像是四代～六代的時候，後來改版愈來愈像《太閣立志傳》加上《信長的野望》這兩款的合體遊戲，不論如何，KOEI還是在每一代都有著不同的驚喜給眾多的玩家們，新的《三國志X》跳離了九代的純君王策略方式，而加入了多種職業、角色選擇的方式來進行遊戲(非常類似《太閣立志傳V》的遊戲方式)。也因為如此，遊戲的自由度變大了，玩家們如果喜歡流浪，可以在酒館裡面招兵買馬變成流浪軍；到處偷襲別人的城池，不然也可以當個小小文官太守管管內政，不然就是最普遍的當君王統一全中國，不論是哪一種，都充滿了遊戲的樂趣，當然在遊戲當中還是有漢獻帝的存在；當玩家們打下漢獻帝所在城池的時候，就可以考慮要不要擁護漢獻帝或者是放逐他，多樣的遊戲方法也會產生多樣化的結局。



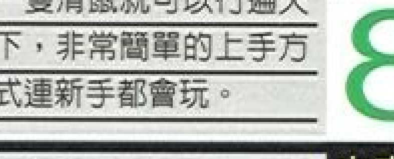
▲遊戲開始的選單畫面，此畫面可以連結KOEI更新網站。

中國之美、音樂天籟

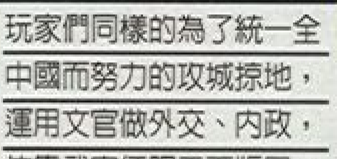
遊戲當中的畫面，真的可以舉起大拇指來讚嘆，不論是在室內、室外都有著隨機移動或是運動的背景以及小人物，特別是在舌戰、單挑戰的時候，其畫面處理真的有如欣賞一部有水準的電影一般令人玩味，至於在地圖移動的方式，則是採用了類似2D的小人物移動方式，其人物、地圖繪製程度也相當的精細不已。而在背景音樂方面，同樣承襲了以往的傳統，有播放機讓玩家們賞味，而每首旋律都充滿了濃厚的中國風，可以當玩家們休閒時聆聽的悠揚旋律。而在遊戲方面除了單人移動會在地圖上出現之外，一些名人(例如：司馬徽、華陀)也都會在地圖上的各個城鎮當中四處遊盪，除此之外；一些出征的大軍也會出現在地圖上，所以有時候看到敵城派兵出來，還可以馬上發兵去攔截他們，打他們個落花流水喔。另外在建設方面，地圖上除了主要城池之外，還有一些名戰場(例如：虎牢關、赤壁)也都能夠加以建設或者是建築陣、砦等設施，這些設施除了能夠當



◀遊戲開始時的過場介紹畫面。



畫面指數	每一代的三國志最為玩家們津津樂道的，莫過於越來越精美的遊戲畫面，特別是在戰鬥、辯論等等畫面另有其特殊風味。	8
操控指數	遊戲操控方式只要靠著一隻滑鼠就可以行遍天下，非常簡單的上手方式連新手都會玩。	8
音效指數	充滿中國風的背景音樂旋律、恰到好處的特殊音效，都替遊戲加了不少分數。	8
內容指數	玩家們同樣的為了統一全中國而努力的攻城掠地，運用文官做外交、內政，依靠武官征服天下版圖。	7



平均指數 8

遊戲當中並無明顯的 BUG 存在，這次的中文化還算勉強合格，與日本原文意差異不多但稍嫌詞句過度口語化了些。

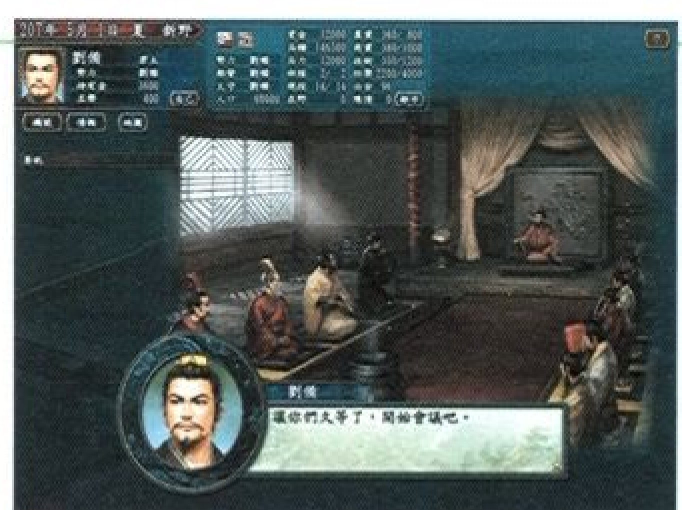
防守敵軍的第一防線之外，還會有特殊效果來幫助我方或是削弱敵方素質。而在都市建設方面，只要城池的技術力到達一定程度就能夠築城（這好像是《太閣立志傳》的專用術語），使其城池升級由小城、中城、大城、巨大城等等，每次升等之後城市就會多出特殊建設來幫城池加持，這些特殊建設除了觀星亭、象兵訓練所之外還有許多種類型以及功能：留給玩家們去研究，唯一美中不足的大概就是每個城鎮的特殊建設都是設定好的，不能讓玩家們變更的遺憾吧。



戰場上的地形千變萬化，又有許多機關可讓玩家們使用。

遊戲兩三事

在這次的十代，除了讓玩家們遊戲的自由度更高之外，還加入了婚姻要素，讓玩家們不再是王老五獨居終身，而且這代的女性角色臉孔畫風令人讚嘆，簡直可以媲美少女小說的朦朧美封面。此外，遊戲當中的特殊事件也都有過場動畫、文字簡介，這樣子更讓玩家們了解歷史的流程，以及當時所發生的一些有名事件，例如：桃園三結義、三顧茅廬...等等。最主要的是每個劇本都有詳盡的歷史介紹，更能幫助玩家們融入該劇本當中。不過在遊戲的中文化方面，台灣光榮真的就要多加強了，先前的《太閤立志傳Ｖ》的中文化就翻譯的零零落落，有許多對話還偏離了日本原文，至於這代的《三國志Ｘ》，根據毛狗的實地研究，翻譯的過於口語化，玩家們想像一下，在優美的中國風背景旋律音樂搭配中式畫面，這時候見面的兩人竟然開口：「好久不見啦！你都在做些什麼？沒有啊！就隨便過日子啊！」當然，遊戲當中還沒有這麼俗不可耐，但是根據毛狗的感覺，從以前兩個武將對話彬彬有禮，偶爾還夾雜了幾句四字成語，變成了現在口語化的對話，這很難想像，以後該不會是用英文來做對話吧！（Hey！check　out！Hi man！）。而遊戲在發行的時候也多了一個版本－限量版，大約是2300元，比普通版多了800元，好像是多了組序號可以上網下載水滸傳等等歷史人物的臉孔而已，這..這起碼也用個鑲金封面，或者是多送布製全開中國地圖，也才比較物有所值吧。《三國志Ｘ》，愈來愈自由的遊玩方式，讓玩家們能享受到更多的遊戲風格，老實說，玩家們每年都很期待《三國志》的上市，但是：時常都不太受到KOEI的重視，在台灣喜愛三國歷史的玩家很多，這樣子欺壓玩家們久了以後可是會有反對聲浪產生的，希望以後可別發生類似NIKE喬登風波才是啊。



每年的評定會議，文武百官齊聚一堂，聲勢壯闊。



勢力圖，也可以看到各州分圖。

上手指南

1. 在地圖行進的模式當中，由於角色移動特別有氣質（超慢），如果玩家們想快速移動可以按住滑鼠左鍵不放，自然就會看到加速移動的角色了。
2. 遊戲中的許多寶物除了可以去大城的商店（必須城池到達大城才會出現販賣特殊寶物的商店，例如：長安、成都）購買外，必須在酒坊完成任務才能得到。
3. 與敵方武將單挑的時候，通常第一或者第二的攻擊選項選擇迴避，可以讓敵人武將產生頭暈：無法進行下回合攻擊，這時候就可以打到他喊爹喊娘了。
4. 新武將想要結婚：必須除了甲新武將之外再註冊另外一隻乙新武將：在伴侶選擇甲為配偶，並且設定兩人同時登場（最好在同一個城池，不然時常回家會看不到另一半喔）才行。
5. 千萬別交給電腦 AI 幫你攻城掠地，不然：你直接等著重新遊戲吧。

相似遊戲推薦



太閣立志傳Ｖ

個人角色扮演結合豐臣秀吉奮鬥歷史的成功遊戲，玩家們可以選擇當武將、忍者、海賊、浪人或者是商賈，每種職業達成遊戲結局的方式不同，遊戲靈活自由度頗高。



信長的野望：天下創世



以織田信長為遊戲主角的戰略模擬遊戲，本代特別採用全 3D 的城鎮建設、戰鬥方式，是此信長系列的一大創舉，濃厚的日本戰國時代百家爭鳴的激烈戰況風靡每一個喜愛日本戰國歷史的策略玩家群。

奇蹟動物園

撰稿：發電姬
製作：Enlight Software
代理：光譜資訊
類型：經營模擬
售價：NT$690
配備：
Pentium Ⅲ 600以上、128MB RAM、800MB硬碟空間、支援DirectX 9.0以上16MB顯示卡



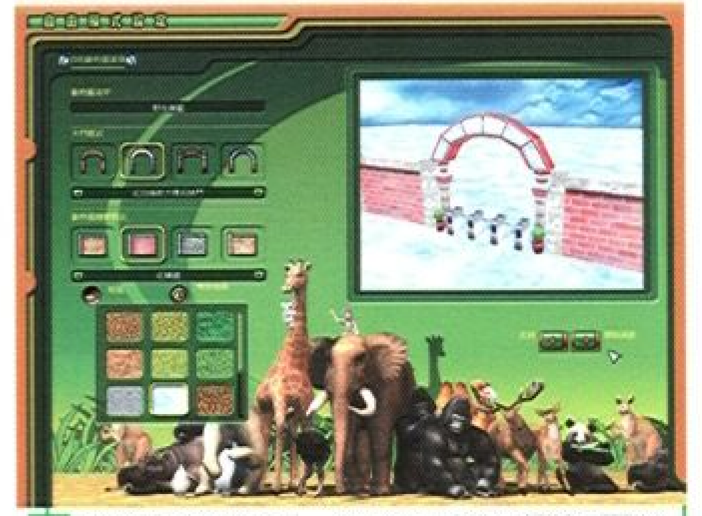
■官方網址 http://www.ttime.com.tw/

以製作經營模擬遊戲出名的華裔遊戲設計師Trevor Chan，在上回反常地交出類《真．三國無雙》的《萬夫莫敵：聖女傳》後，這次又重返開發經營模擬遊戲的常軌，可是卻選擇了「動物園」這個看似很難再有搞頭的主題，並且刻意搶在微軟的《動物園大亨 2》發行前推出。這究竟是研發人員在向自我的能耐挑戰，意圖和研發《動物園大亨2》的Blue Fang Games團隊一別苗頭；或者，只是一款將過去同類型遊戲的2D美術進化為3D，但在內容上卻了無新意的遊戲軟體呢？



二種模式任君選擇

遊戲模式分為生涯和自由兩種。在生涯模式中，玩家將由一個經營動物園的生手開始，經過前五關教學導覽逐漸瞭解整個遊戲的操作與玩法，到第六關後，遊戲分雙線各八關進行，玩家可按自己的興趣，選擇是往企業經營為目標，或以創造美好的生態環境為職志。大體上，教學導覽和關卡設計處理得還算平穩，玩家可由易而難接受遊戲所賦予的各項挑戰。至於自由模式，當然就沒什麼非要達成的遊戲目標。玩家在設定動物園名稱、規模大小、起始資金等等，以及透過研究解開謎樣動物的比率後，即進入遊戲展開一連串園區規劃、購買動物、雇用員工和建造遊客設施的工作。遊戲在初始時並沒開放那麼多動物和造園物件，玩家必須於遊戲過程中撥款並指派經理級員工進行研究，如此才能解開更多動物種類與造園物件。因此，所謂「透過研究解開謎樣動物的比率」的設定，就是讓玩家自行決定初始時開放出的動物多寡。



在自由模式中，玩家可設定動物園的大門、牆壁和園區地皮。

五項設計值得討論

通盤檢視整個遊戲內容，可發現值得探討的特色有五點：

地形展示場

在過去所發行的諸款2D動物園經營模擬遊戲中，玩家幾乎是利用柵欄來圈出動物的展示場。本遊戲由於3D的關係，地形上的高低起伏便順理成章可成為另類「圍欄」。不過，這種利用地形造欄的概念，早在先前同為光譜所代理的《野生動物園》裡就已表現出來。該遊戲雖採取2D繪圖，但因為「幫浦」這項水域造景工具，玩家便能充分發揮想像力，打造各種飛瀑奇景。比較起來，該遊戲在此部分的可玩度更高。

遊樂園物件

相較於先前同類型遊戲的遊客設施多半是靜態地蓋下一棟棟建築，《奇蹟動物園》導入遊園船和空中列車這兩項屬於遊樂園才會出現的設施，確實使遊戲變得更加生動、活潑。

明星動物

在遊戲中可透過以下三種方式，為動物園塑造出明星級動物：其一，設置劇場，訓練動物為遊客表演。其二，宣傳動物，吸引人們注意。其三，開設禮品店，販售該動物的紀念品。這項設計其實就如現實世界的偶像炒作一樣，還頗有趣。

攝影功能

玩家可為動物園裡的動物、遊客或景色拍攝靜態照片，也能錄成動態影片。此外，還可以選擇將那些照片轉換成網頁。

	可愛的卡通風格，可惜3D物件有稜有角，似乎美中不足。	畫面指數	7
	大致屬於可以接受的程度，但是介面設計仍有成長空間。	操控指數	7
	幾首背景音樂聽來沒啥差異，音效表現也平凡無奇。而且在遊戲中是有一搭沒一搭地出聲。	音效指數	5
	除遊樂園物件的導入外，其他創新性的設計其實都是可有可無。	內容指數	6

平均指數 6

無論是否玩過此主題的經營模擬遊戲，請直接將目光移到動物園大亨系列。

這個創意顯然自《模擬市民》抄襲而來，但總算是與之前同類型遊戲有別。

遊客觀點

玩家選定一位遊客後，可以第一人稱或第三人稱視角跟隨他的腳步遊園。也許有人以為這樣就能藉遊客的觀點，發現園裡有哪些地方需要改進，但實際上盯著那些瞎晃亂逛的遊客看，真是浪費時間，還不如檢查遊客抱怨表來得有效。

使用介面尚可改進

一看本遊戲的資訊中心和員工雇用等選單，立刻就讓人想起 Trevor Chan 去年製作的《奇蹟餐廳》，兩款遊戲顯然採用同支引擎，這使得筆者泛起一絲不安。該遊戲的可玩度不低，但缺失就在於介面設計不夠體貼使用者。所幸，《奇蹟動物園》的介面操作還算可以，建造動物園時最重要的「顧問建議」和「動物喜好」選單，還額外加上跳脫按鈕，讓這兩選單成為可拖拉式的視窗。但是，物件的調整就有待改進了。照理說，玩家在設置販賣機、涼椅、路燈等等物件後，如要移動或調整物件方向，應設計成直接在該物件上點擊，就能重新擺放在希望的位置或方向。可是本遊戲卻在遊客物件選單中另設計一個調整物件的按鈕，玩家若要調整物件，就得先開出該選單，點擊該按鈕，再去點擊想調整的物件，如此不是相當麻煩嗎？

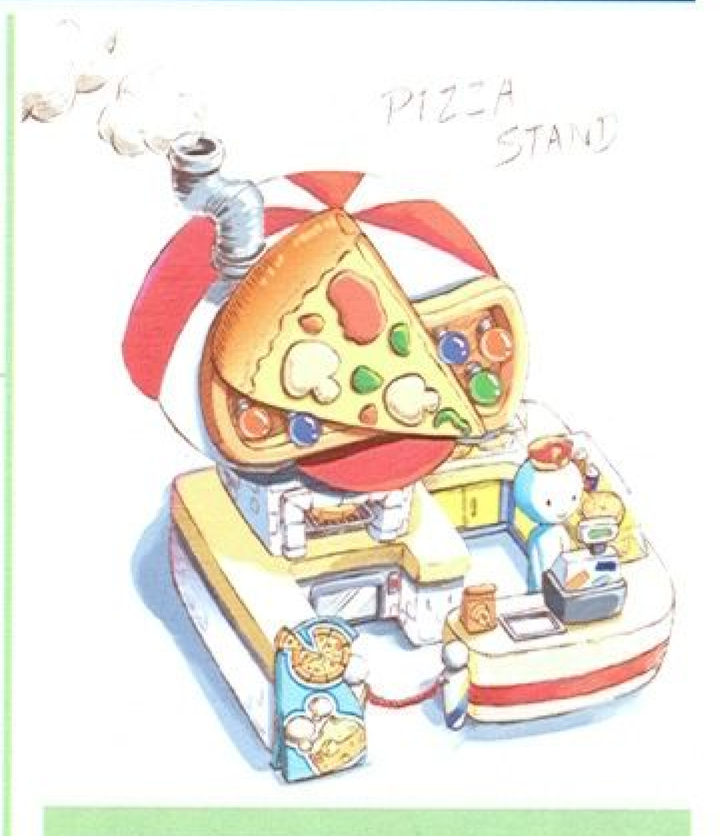
改版瑕疵期盼修正


建造地形展示場要注意動物會否逃逸或員工能否通行。

遊戲改版中文化後，也產生一些瑕疵。譬如遊戲中分有西結毬果地板、東結毬果地板和結毬果地板三種，可是在「顧問建議」選單中卻被省成結毬果地板一種，這讓玩家不知該選取何種地皮，必須倚賴「動物喜好」選單來判斷。類似的問題也出在草和一般草上，玩家明明已鋪設了草皮，「動物喜好」選單還會堅持顯示紅色，但「顧問建議」選單中有關該項的建議卻已消失。另外，玩家可能會抱怨員工AI太低，動物分明都快餓昏了，他們卻還發呆。玩過《奇蹟餐廳》的筆者，對這點並不意外。遊戲的員工基本上工作態度就很差勁，必須靠玩家以大把金錢和時間來「教化」，才能讓他們具備水平以上的表現。但現在是經營動物園，這群怠惰的員工可不僅只讓動物園少幾個遊客，而是可能造成動物的死亡！真的有必要讓玩家把力氣花在這上頭嗎？

期待動物園大亨二吧！

遊戲為呈現畫面上眾多的3D物件及運動中的遊客和動物，而降低繪圖的 polygon 數，結果使所有物件看起來都有稜有角。老實說，筆者個人很難接受這種美術表現。這種遊戲到底有無必要3D化？除卻迫使玩家的眼睛受到虐待和不斷麻煩玩家轉動視角外，實在很難說有什麼遊戲樂趣是2D無法做到的。立於此基礎，再綜合上述所提諸點，我們很遺憾必須這麼說：《奇蹟動物園》是 Trevor Chan 近年製作的遊戲中，品質最糟糕的一款。把你的零用錢省下來，期待《動物園大亨 2》吧！

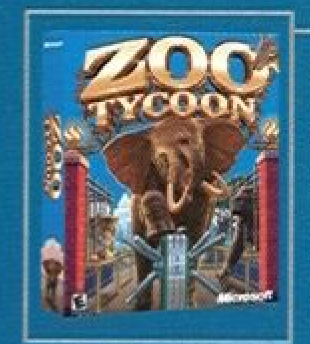


上手指南

❶注意檢查遊客的抱怨報表，根據他們的反應修正園內相關事項，才能提高動物園評價。

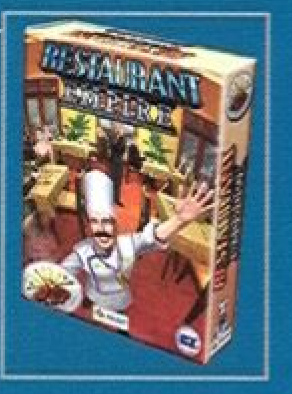
❷參考中文版遊戲說明書第 33 頁和 34 頁的事件預防方法。

相似遊戲推薦



動物園大亨系列

截至目前為止，動物園模擬經營類可以說還是「微軟出品，誰與爭鋒」吧！想嘗試3D效果的玩家，不妨玩玩二代新作。至於不習慣 3D 環境的玩家，那就一定要體驗堪稱經典的一代了。



奇蹟餐廳

Trevor Chan 於去年領銜製作的模擬餐館經營遊戲。配合人物匯入器，可將網路上《模擬市民》迷所繪製的人物給?進遊戲中，讓他們在餐廳裡扮演服務生或客人的角色哦！

交響樂之雨

撰稿：邪騎士
製作：工畫堂
代理：光譜資訊
類型：音樂模擬
售價：NT$ 690
配備：
PIII 500、128MB RAM、1.5GB HDD、支援DirectX並有32MBVRAM、音效卡：支援DirectSound的音效卡



■官方網址 http://www.ttime.com.tw/

工畫堂所出的演奏遊戲至今可說是邁入了堂堂的的四代，而本作《交響樂之雨》雖說系統和前幾作頗為相似，不過劇情大致上可說是已經脫離了前幾作的束縛，本作略偏校園戀愛外加點心理掙扎的走向，並不像前幾作是有點神話式的戀愛劇情；這亦是代表工畫堂似乎想以本作為一個轉捩點，使得演奏遊戲可以有個不同的遊戲走向！不過這種換湯不換藥的做法真的能為本系列遊戲開創出新得格局嗎？不妨就讓邪騎士細細道來吧！



雨都裡的音樂戀曲

這是一個終年下雨下不停的城市－琵歐伯，在這座城市裡有著一間想成為音樂家的年輕人所夢想中的學校－琵歐伯音樂學院，而想成為音樂家的主角便和同樣也有著不錯的音樂細胞青梅竹馬女朋友的妹妹－朵魯蒂尼妲一起來這展開為期三年的學生生活；而擅於演奏魔法樂器符德魯琴的主角， 很意外的在自己所居住的公寓中認識了一位身長10CM的音樂妖精芙鈴，並展開奇妙的同居生活(？)。歲月如梭，轉眼間主角已經快從學校畢業了，不過近期有許多事情困擾著他，像是符德魯琴畢業考的題目，身為演奏者的主角必須要找一個演唱者來搭擋演出自創的曲目！另一個問題便是和自己女朋友－雅琍耶妲那只靠信件和少數次見面所維持的那份若有若無的感情，然而離演奏日期已經所剩無幾，可是大概是主角的人際關係不太好(一半應該是個性使然吧…)，仍然是找不到演奏者來搭擋，最後為了畢業在老師卡德魯的半強迫之下，主角只好展開了尋找搭擋的行動...。



可愛的音樂妖精芙鈴。

有別於前作的聲光

如之前所提到的本作音樂部份請來了日本頗具知名度的岡崎律子大師，他所做的音樂和前幾代的風格截然不同，是屬於略帶點低沉風味的樂章(邪騎士會這樣認為，大概也是受遊戲風格所影響吧！)，就好像是一些懵懵懂懂的孩子在亂世之中尋找自己的真愛吧！有點感傷，卻又給人一種不肯服輸的毅力，這種感覺便和本作的主題不謀而合，相信玩家在享受遊戲的過程也一定會被這些樂曲所感動。不過說真的，每一首樂曲演奏起來都有一定的難度，為了讓過好劇情，玩家務必要好好練習才行。而遊戲裡的聲優程度，自然而然的更是不會差到那裡去，特別是女主角的聲優們，她們美妙的歌喉在演奏時一定可以給玩家不小的感動。而本作的原畫師程度當然也是很優，特別是筆下的音樂妖精芙鈴真是迷倒不少玩家的心呢！不過出場的人數好像有點少， CG的數量能再多一點當然是會更好啦，要是這兩個地方能再改進一下，邪騎士應該會給本作的畫面更高一點的分數。



那我就不客氣啦！



以雨天為景，並以略偏暗色系及白色為主體來烘托整個遊戲，讓玩家在不知不覺中融入遊戲裡。

畫面指數 8



研續了前幾作優良的系統，操控上並不會太困難，而且演奏模式還可依玩家需求來調整難度。

操控指數 8



工畫堂特地請來岡崎律子大師為遊戲量身打造了數曲歌曲，讓遊戲的音樂不僅很動聽也很有韻味。

音效指數 9

跳離了前作有點神話式的劇情，改以略帶點校園戀愛風並帶點人性掙扎的劇本為主軸。

內容指數 8

平均指數 8

本作可說是工畫堂演奏遊戲的轉捩點，喜歡本類型的玩家不妨來試試新口味。

略帶心理掙扎的劇本

當玩家一開始玩本作的時候一定會認為本作是很純的校園戀愛劇本，不過當玩家深入劇情之後便會發現本作的劇情其實並不是那麼的純愛，當玩家在和女主角進行演練的時候，不免會因為日久生情而對女主角產生情素，可是優柔寡斷的主角卻不能狠下心來放棄對雅琍耶妲那長達數年之久的戀情，因而常有天人交戰的心理掙扎問題出現，是放？還是不能放？是朋友？還是戀人？這些問題便一直在主角心中徘徊不離，可是當主角對雅琍耶妲那的感情已經出現了變化時，往往又會安排出令人驚訝的問題出現，逼得主角又再度陷入了兩難的局面，此時玩家的選擇便成為遊戲中最重要的地方啦！不知道玩家是否對這樣的劇情安排有點似曾相識的感覺？沒錯，在進行遊戲的時候邪騎士突然回想起《秋之回憶系列》，那種對感情割捨不下的心境，是否跟《秋之回憶》一代有點類似（不過交響樂之雨的第一女主角還活著啦！）？而那份人性的真性情和那一份黑暗面是否也跟《秋之回憶～想君》有點相似？雖說這些相似點可能真的只是巧合，不過如此安排的劇本倒是頗有內涵。本作中一共有九個結局供玩家攻略，雖說好結局幾乎都是屬於大團圓系列的，不太能滿足喜歡悲劇那種具有震撼力結局玩家的要求，但是喜歡演奏系列及校園戀愛類型的玩家可千萬別錯過。



芙鈴真的很喜歡唱歌呢！



芙鈴的表情好悲傷啊……。



沒有什麼比演唱後來一杯熱可可更棒了。

新瓶裝舊酒的迷思

其實工畫堂演奏系列的遊戲是邪騎士感觸頗深的遊戲之一，他們別樹一格的玩法及內容真的令人印象深刻，不過當邪騎士玩到本作的時候便有點感嘆，系統依舊是延用舊有的，主體彈奏模式不說，記錄的方式竟然又是毫無改變，依然是那麼簡陋，真的令人失望，雖說有新加入一些不一樣的地方，但不足的地方也應該要隨著時代而改變吧！



沒想到她的歌喉還真不錯。

一隻筆對芙鈴來說好像重了點。

上手指南

1. 本作的演奏部份略帶點難度，玩家可由 EASY 模式開始挑戰。
2. 在追女孩子的時後千萬不能花心，花心不會有好下場的。
3. 為了確保遊戲進度，玩家最好要時時記錄，若發現選項有錯就趕快讀取記錄。

相似遊戲推薦



天使演唱會

工畫堂音樂模擬遊戲的始祖，曾以其有趣的玩法及不凡的內容及美工風靡一時，更為其後續作品樹立起不錯的根基，在台灣由大宇所代理，有興趣的玩家不妨找找。

天使戀曲



本作整體而言可說是天使演唱會的延續，主人翁不變，但人事物卻已經物換星移來到了兩百年後，所以說不僅是玩法有趣其劇情也相當的耐人尋味，新加入的卡片收集系統也很有新意。

空中武力 2

撰稿：Espada
製作：Divo games
代理：茂為
類型：射擊
售價：NT$ 399
配備：
PII：400Mhz以上，128 MB記憶體，DirectX8.0相容的3D顯示卡，100MB以上的硬碟空間。

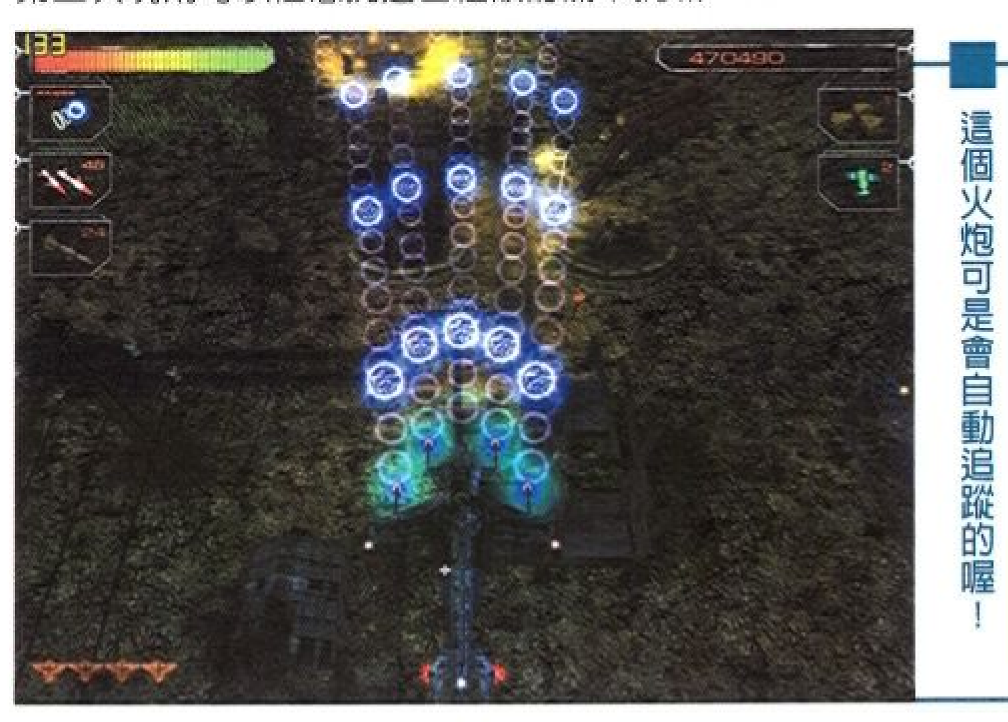


■官方網址 http://www.macrowell.com.tw/

自從第一人稱射擊遊戲流行之後，縱軸射擊遊戲似乎漸漸為人淡忘了！不過，筆者接觸到這款遊戲，不經想起小時候玩過的《1942》、《雷電》等刺激緊張的射擊遊戲了，而《空中武力 2》結合了類似 3D 的模型及四種不同的視角和爆破震動特效，使得傳統的縱軸射擊遊戲帶來新的感官刺激，想要重溫傳統的射擊遊戲的玩家不妨可以體驗看看。

稍嫌老套的故事內容

一進入遊戲畫面，則是具有強烈美式漫畫風格的對話，提醒玩家將要面對N.I.T.O.這個邪惡軸心的挑戰。而玩家必須順著遊戲的關卡，繼續下去接受新的挑戰。其中，會穿插幾段美式漫畫般的對話。而在 loading 等待畫面，則會提示玩家在這幾關中將要碰到的大魔王，例如：第一區域將會遇到大戰車；第二區域碰到飛行船；第三區域將會碰到最終目標強大的堡壘。(其實打完這個才會出現最終的大魔王：無敵直升機) 內容蠻直線式的，玩家第一次一定要順著次序，由第一關教學模式打到第18關審判日。第二次玩則可以任意挑選已經破的關卡挑戰。



這個火炮可是會自動追蹤的喔！

極佳的操作性

操作介面上，本款遊戲預設是鍵盤或搖桿進行操作。鍵盤的操作亦不複雜，只需按下單一的鍵，就可以順利發射火炮、彈藥、或使用物品，非常易於上手。此外，可以在控制選單中，選擇玩家自己比較熟悉的熱鍵，來取代遊戲預設的shift、ctrl和space，甚至是方向鍵。此外，在主選單上，已可允許玩家使用滑鼠操作強大火力的直昇機。經筆者測試，用滑鼠操縱直升機在本遊戲中十分容易而且動作流暢，適合玩家在閒暇時即可利用手邊的設備享受射擊遊戲帶來的快感！



神功護身～不，是防護罩…敵人安奈我何？



飛行船的子母艇，要打完這個才算破了這關喔！



以縱軸捲動的遊戲來說，此款遊戲使用類似斜角的視野，加上畫面震動特效只能算是中等。

畫面指數 6.5



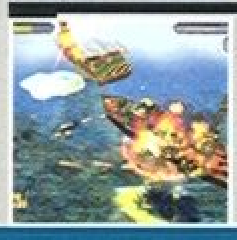
本款遊戲操縱性，應該是最值得讚許的地方。除了鍵盤可以自訂熱鍵發射武器外，用滑鼠也能流暢的操作直升機宰殺敵人。

操控指數 7



節奏快的電子配樂，固然可以搭配射擊遊戲的緊湊的氣氛，但是整場遊戲只有一種配樂，稍嫌單調。

音效指數 4.5



蠻單調的內容，不外乎是恐怖組織要威脅世界和平，以及固定打魔王的模式（總共有18關+4魔王）。

內容指數 4

平均指數 5.5

本款算是一種小品射擊遊戲，介面簡單易上手，畫面中等內容單調，僅適合無聊殺時間的玩家。

3D的畫面、美中不足的音樂表現

雖然是縱軸射擊遊戲，但是在畫面上，卻做出立體的感覺。固定四個視野，可供玩家選擇不同的視覺感受：一般(default)、低視角(low pitch)、高視角(high pitch)、由上往下看(top-down)。其中低視角，特別能感受在地面呼嘯而過的感覺，也是最能發揮特效的模式。而從上往下看，則是跟傳統的縱軸遊戲的視角一樣，玩家可以在此模式底下獲得最大的操縱性(視野遠)，仍然可以感受到3D模型帶來的不同感受。而畫面的解析度都在800x600之上，使得所有物件的模型都顯得相當清晰細緻，加上霧氣、下雨、水面及爆破震動的特效，使得本款遊戲可以相當程度地滿足玩家的感官刺激。音效方面，爆破聲響頗為真實，十分搭配著爆破振動畫面。然而在配樂方面，採取的是電子樂的形式，雖然緊湊動感，但是全部關卡都為同一曲調，打久了會覺得單調乏味，實為美中不足的缺憾！不過本遊戲音效，可以設定3D音效，玩家不妨在選項部分調整，可以聽到更聲歷其境的音效。



雪地的作戰加上絢麗的武器特效



第一個魔王：巨大坦克。



第二魔王：飛行船。



最終大魔王：無敵直升機。

結語

本款遊戲內容雖嫌單調，但是充足的影像效果及音效，搭上動感的音樂，加上簡潔的操作，足夠讓一般玩家享受到刺激有趣的快感，算是一款足以殺殺時間的小品遊戲。



上手指南

❶要善用各種火炮的特性，例如有時要利用追蹤火砲來打擊防衛較強的目標，目標較多時，則應該使用大範圍的光波砲。

❷飛彈的數量是有限制的，請妥善使用囉！不過也不要太吝於使用，因為直升機被打下來或回基地飛彈的數量將會歸零。

❸飛彈的特性也有不同，有些是直射的，有些是有導引的。

❹最終大魔王的攻擊會有定身功能(發出拘束光球)，要破關的玩家既得小心應付。

相似遊戲推薦

彩京射擊遊戲精選 Vol1 打擊者1945 I&II



1995推出的街機遊戲Striker 1945 I及II，後被彩京改編ps2的精選版本。無論是畫面精緻性及遊戲的可玩性都較之前始祖級的縱向射擊遊戲大為提升。

PSYVARIAR2



Xbox改編版本，縱向捲軸射擊遊戲，主要是以太空為背景的機甲射擊遊戲，畫面華麗及多樣化的火力，自然是讓人目不暇給。同時Xbox版《PSYVARIAR 2》將對應Xbox Live的積分排行榜功能，玩家將可以透過Xbox Live與全世界玩家競爭積分排名。

四大名捕之鐵手無敵

撰稿：酷椏
製作：第三波
代理：智冠科技
類型：動作角色扮演
售價：NT$ 599
配備：
PII 300以上、1.4GB HDD 、64MB RAM、DirectX9.0

■官方網址 http://www.soft-world.com/

最近線上遊戲市場瀰漫一股濃濃的武俠風，從令人刻骨銘心的《劍俠情緣ONLINE》，到現在熱到發燙的《新絕代雙驕ONLINE》，還有近期要開測的《金庸群俠傳2 ONLINE》，而在這塊小小的單機遊戲市場上，也不落人後的推出了由溫瑞安的小說改編而成的《四大名捕之鐵手無敵》。



故事概要

故事背景就要從北宋末年說起，當年群雄割據，大宋王朝就快被打垮，於是大宋的皇帝叫朝廷的重臣諸葛神侯培養出無情、鐵手、追命、冷血四大高手，來剷除惡霸跟奸賊，重振大宋王朝，而這次的四大名捕則以鐵手為主角，故事的開端是鐵手在參加金盛煌六十大壽，孰料壽星被其他武林人士暗殺，鐵手也因而展開一連串的調查，並揭發背後所隱藏的陰謀。遊戲分為兩大主線劇情，玩家可以自由選擇普通劇情或困難劇情，在普通劇情中可以輕易取得三本秘笈；而困難劇情則得親自去尋找三本秘笈，然後再根據每個主要劇情下去衍生不同的劇情情節，但僅管有分別，最後的結局依然是相同的。

背景與人物產生奇怪的對比。

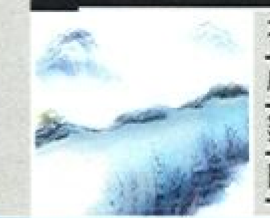
古中國風格，現代化文字

在二代的《四大名捕之鐵手》仍然脫離不了濃厚中國風的味道，不論是水墨畫背景或是以中國古典樂曲作為搭配的背景音樂，遊戲帶領玩家進入的是超越時空的古中國之旅。遊戲中，角色的武打招式會配上許多特效音，讓玩家在戰鬥時更有勁，此外，在使用內功祕笈時會出現絢麗的視覺效果，所以在音效方面的表現還算不錯，不過有一個小紕漏筆者相當在意，筆者認為既然是以中國風為主要賣點的遊戲，在許多細節上就要特別講究一番，才能忠實呈現遊戲的特色，可是遊戲對話框所使用的字體竟然是普通到不行的細明體，雖然說文字只是為了表達劇情，但好歹也使用古體文字，才能讓玩家完全沈浸在遊戲之中吧！

真是愛惹事生非的鐵手。



怎麼練也練不高的秘笈。

 遊戲整體畫面充滿濃厚中國山水畫，Q 版的人物造型相當逗趣，不過畫面解析度有待加強。	畫面指數	7
 一鼠走透透，完全沒有多餘的介面佔據遊戲的畫面，整個遊戲畫面可用乾淨二字來形容。	操控指數	8
在遊戲音效方面還頗有用心，遊戲中更根據每個城鎮的不同特色而搭配不同的背景音樂襯托。	音效指數	7
遊戲著重於主線劇情，而劇情也非常簡單，沒有太多支線的劇情關卡，無法讓玩家有較深刻的體驗。	內容指數	5

平均指數 7

操控簡單易上手，中國水墨背景令人眼睛為之一亮，是一款老少咸宜的遊戲，更推薦給喜愛溫瑞安武俠小說的玩家們。

空氣不是你的敵人，別搞錯對象了

在遊戲中，敵人的設定是屬於主動性攻擊，當主角進入戰鬥區域，該區域的敵人會嗅出你的氣息，並主動聚集一起圍攻，而一旦被敵人團團圍住，想要殺出重圍是很難的，因為你的招式完全無法施展，所以只有被圍毆的份，而最要不得的是，當筆者想要使出 101 招－打帶跑戰術時，往往很難準確瞄準敵方，因為敵方移動的速度太快了，筆者好不容易瞄準並開始施展拳腳時，敵人卻跑掉了，而筆者並無法馬上停止攻擊行動，只能對著空氣施展完全部的招式，才能繼續下一波的攻擊，不過，往往在此時，狡詐的敵人早就在背後踹筆者一腳了，在此只能苦笑著說：「敵人的 A I 實在比主角高明多了」。另外，主角的武器是赤手空拳，但如果想一拳打天下，那可就太看得起自己了，沒有學習秘笈是很難生存下去的，且遊戲並沒有所謂的道具欄，更別說在戰鬥時可以隨時補充藥水，也沒有所謂的等級之分，一切都只靠基本的內功、輕功、拳法的秘笈增強戰鬥力，不然就是在主要劇情中打敗有內功的逃犯跟奸賊，也可能獲得相關的秘笈，因為在戰鬥過程中某些 BOSS 是無法光靠一般攻擊致勝的，加上 BOSS 身旁總是跟隨著七、八隻小嘍囉，所以一定要提昇自己的祕笈，修練愈高，秘笈所產生的技能攻擊能力也愈高，但秘笈只要到達四級之後就無法再修練了，所以對於內力超強的 BOSS 敵人，最好的招數還是邊打邊使用內力攻擊，才有致勝的可能。另外，在遊戲中還是出現一點小bug，就是在逃跑或攻擊過程中會不時出現不正常的畫面晃動，雖然對於戰鬥沒有太大影響，但也是一個小缺憾。



上手指南

1. 記得必須按 ESC 將裝備欄的秘笈點取放在技能欄才能使用。
2. 在敵人眾多的時候，儘量採取可守可攻方式攻擊，邊逃邊分散敵人數量。
3. 對上 BOSS 級的敵人可以引到角落邊放武技邊攻擊，可以避免失血的危機。
4. 使用內功攻擊敵人可以吸取更多藍色小精元補充 MP 值。
5. 回城時看到不同 NPC 的出現記得對話，會得到武功秘笈。

草草了事的結局

遊戲裡只是單純的進行主線劇情，衍生出來的分支劇情很少，內容深度不夠，玩家只要武功夠高強，很快就能破關了，如此一來，也讓玩家沒有再玩一次的動力，因為沒有什麼支線劇情可以深入咀嚼的，除了內容太過平淡外，故事的結局更是令人錯愕，遊戲的結局，竟然只是告訴你整件事情的主謀就是楚相玉，而遊戲中的楚相玉根本是一個幽靈人物(從未露面過？)，最後也僅用文字畫面草草交待劇情的結局－鐵手仍然捉不到主謀楚相玉，而一年後楚相玉兵敗飲恨自殺了，這...這在搞什麼鬼，最終的 BOSS 戰就這麼被省略掉了，是為了配合原著的劇情嗎？但是一個遊戲的結束，竟然沒有一個最終的 BOSS ，真是蠻另類的呢！

結語

《四大名捕之鐵手無敵》與前作除了畫風一樣唯美、富有中國風外，戰鬥的設計及細部的設定都有所不同，此代更改為動作角色扮演，讓玩家能直接與敵人進行對打，節省了不少戰鬥時間，更增添了遊戲的真實感，另外，介面的設計來得比前作簡單清爽，以前有許多細部的設定，也因為改成了動作角色扮演而簡化了不少，遊戲大體來說，毋需花費太多精神研究就能夠上手，也許這是為了讓玩家把遊戲重點放於劇情上而所做的設計吧！總而言之喜愛武俠劇情的玩家不妨一試。


令人錯愕的結局畫面。

相似遊戲推薦



四大名捕
改編自溫瑞安著名的武俠小說「四大名捕會京師」，以北宋末年，奸臣當道，民弱國衰的時代為背景，突顯出無情、鐵手、追命、冷血，四大高手剷除奸邪，匡扶正義，重振大宋王朝的特色。沒玩過一代的人可以試試。



新絕代雙驕系列
本土武俠遊戲的宗師－新絕代雙驕，同樣是改編原著小說而成的遊戲，是古龍大師原著的所有遊戲中最受到玩家喜愛的，也是喜歡武俠角色扮演的玩家們必玩的經典之作。

REVIEW

評 遊戲

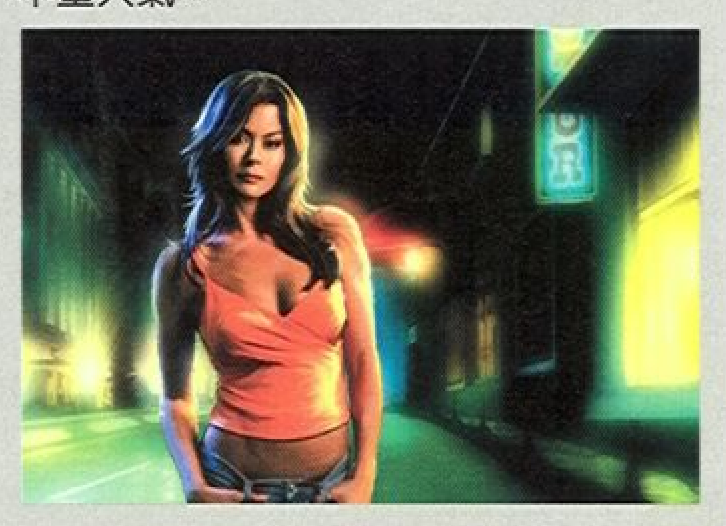
極速快感：飆風再起 2

撰稿：NowShow
製作：EA GAMES
代理：美商藝電
類型：RCG 競速遊戲
售價：NT$ 1390
配備：
PIII 933MHz 或更高的中央處理器、256MB 主記憶體、DirectX 9 等級 3D 顯示卡、2GB 的硬碟空間



■官方網址 http://nfsug2.ea.com.tw/

能將遊戲產業穩定經營，並藉有如八大電影公司的策略行走，使股價於華爾街屹立不墜者，藝電可說是最佳典範。藝電成立於 1972 年，出版遊戲達千款之普，更擁有數以百計讓玩家耳熟能詳的作品，出片量能如此穩定，全仰賴其經營模式出衆，無論是接洽電影版權改編《哈利波特》、《007》、《魔戒》，亦或研發新型態遊戲《地城守護者》、《善與惡》，更對其評價優秀、市場反應良好的作品，以推出續作的方式來維持不墜人氣。



濃烈的美式風格，再仿電影飆風再起

《極速快感》以每年一款出片量，至《飆風再起 2》已是系列作中八代的作品，除五代與獨立車廠合作，採以擬真取向，其餘，完全遵照原文Need For Speed(需要速度)，挾刺激風格，吸引普羅大衆。前作以仿電影【飆風再起】風格包裝下，獲得空前成績及迴響，《飆風再起 2》依舊以地下非法競速為背景，更強化其濃烈美式風格，攻打年輕世代為主的男性族群，其明顯的人物設定、漫畫風格、並邀集在北美極為擄獲男性目光的知名模特兒跨刀，成為封面人物及遊戲中導師角色，定位可說是不言而喻，十足明確。



▲女主角波姬．伯克，將是二代的核心人物。



▲真實且平價車輛，遊戲中的車輛，你也買的起。

漫畫式過場，帶出風格卻帶走真人演譯可能性

《飆風再起 2》首次以真實人物作為行銷主力訴求，波姬．伯克、凱莉．布魯克二人是否能為遊戲本身加分，單以亞洲地區玩家的角度看來，其影響衝擊並不高。首先，二位女星在亞洲地區知名度不高，加上原涉及領域為影、視、平面雜誌，本與遊戲有其距離，就玩家而言，不構成吸引元素。再者二人皆走性感美豔路線，波姬．伯克擁有葡萄亞混血血統，走向成熟美豔，凱莉．布魯克更被譽為世紀性感美人之一，此光芒四射之美，與亞洲地區認定的美女，是有其差異。

當初《飆風再起 2》放出新聞稿時，以波姬．伯克二位女主角為宣傳重點，筆者曾以為，波姬．伯克在遊戲中將以真人演出或3D動畫方式呈現，然遊戲所採取的漫畫圖像，雖頗具風格，但也令筆者大感意外。遊戲中漫畫式的過場，曾在近十年前，3D動畫發展尚未成熟時，被廣泛使用。其低廉成本、低技術導向，更是不少小公司爭相採用的敘事推展手法。至3D動畫、即時運算過場為主流的當下，漫畫式過場反倒成為風格的展現。《飆風再起 2》使用漫畫過場是可理解，代表原始、野性、粗曠的構圖，十分符合遊戲中設定，加上不以傳統格子狀漫畫來作主幹，流暢的剪輯技巧，配上震耳欲聾的熱門搖滾樂，試圖讓單格畫面動起來，可說是相當有誠意的做法。但比起真正的動畫，無論剪輯技巧如何完美，漫畫式過場就是缺少了實際動的感覺，加上兩名女主角均使用平面貼圖，一致的表情，令人有如在看蠟像畫，漫畫過場縱使營造了風格，卻浪費了真人表演可塑性，實為扼腕。



維持前作華麗畫面走向，物件表現豐富，場景層次分明，遺憾之處在於未有劃世代的進步觀感。

畫面指數 9.5



與前作差異不大，依舊擁有絕對簡易的操控，物理特性維持一慣風格，上手容易，可快速體驗激烈賽事。

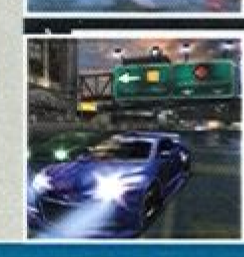
操控指數 10



濃烈的POP曲風，熱門搖滾元素充斥，激起十足熱血，但部份曲目重複，令人彷若置身前作。

音效指數 9





生涯模式雖於賽車遊戲中未見創新，但其豐富的自由度、廣大場景、眾多賽事，扎實填滿遊戲內涵。

內容指數 9.5

平均指數 9

與前作相較，表徵進步幅度不大，但內容豐富卻不可諱言，就喜愛競速遊戲玩家來講，絕對是年末架上不可或缺的作品。

賽車遊戲=自由度薄弱，地圖模式將一舉推翻

ROCKSTAR的《俠盜獵車手》系列從三代起，以驚人的自由度，融合了動作、解謎、競速，造就亮眼的銷售成績，看在各遊戲廠商眼裡，無疑是仿效標的。賽車遊戲中最大的問題，通常在於薄弱的自由度、及制式流程，以專業取向的賽車遊戲，由於族群關係，影響程度並不大，但對一般玩家來說，卻可能造成耐玩度不佳的問題。《飆風再起》當初遊戲模式雖多，但制訂下的關卡流程，令玩家於後期顯得不耐。藝電索性於二代時，將關卡流程打散，由玩家自行選擇目前想接應的賽事，形成了自由度極高的地圖模式。乍聞之下，雖發覺整體流程不變，但《飆風再起2》在原先各模式上下手功夫，不但遊戲保留最為獨特和令玩家激賞的直線加速賽、甩尾大賽，更添加了Street X及地下聯盟賽(Underground League)。Street X雖為考驗玩家操控能力，但由場地與甩尾大賽相似度過高，顯得新鮮感不足。地下聯盟賽(Underground League)訴求為F1類型，大堆頭的賽車模式，這其實早在過去《極速快感》系列可見，但如今再次接觸，仍具新鮮感。

仿效其他遊戲模式，卻未思考強化創意之道

若僅止於將各模式打散，至於各處，那其實未見高明。廣大的地圖，可變換之花樣極其之多。《飆風再起2》加入可任意挑釁對手車輛，直接在寬廣道路競賽元素。該創意最早應來自於PS2上的《首都高賽車》系列。《首都高》系列以閃爍車尾燈挑釁對手，進行競速聞名，但對於對手車輛，所屬車隊，都有詳盡介紹，各頭目不定時的出現，不但增添氛圍，更師出有名，讓玩家得知與誰而戰之感。《飆風再起2》雖用其創意，卻未將其發展，造就更有趣的發揮，僅僅拿來作廣大地圖點綴之用，不免感到可惜。應地圖模式而生的一些小系統GPS、信箱、地圖，部份作為推展劇情，部份作增添遊戲性。但衍生而出的按鍵便增加許多，比起前作《飆風再起2》，使用手把的玩家，肯定會面臨按鈕不足的狀況。

結語



▲開啟氮氣後，無論速度、畫面均令人目眩神迷。

以上看來《飆風再起2》對於一般大眾的吸引力確實足夠，但深入剖析後，卻發現內涵上有諸多進步空間。其地圖模式雖為《極速快感》系列帶出新生命，但仍落套俗的劇情，及後期落於制式的流程，都是能加強進步之點。《飆風再起》系列已經當兩代，或許因此次銷售成績不俗，依序會有三、四代誕生，但這已不再是過去屢屢會玩出新花樣的《極速快感》系列，不管是添加入警匪追逐的《熱力追緝》、亦或與保時捷車廠合作的《保時捷的榮耀》，都足見《極速快感》給予玩家全新賽車視野。《飆風再起2》雖無重大缺失，各方表現成熟，但制式開發下，導致整體創意度薄弱，是不爭事實。對一名《極速快感》迷來說，創新的表現，遠比穩定銷量來得重要，願下代作品能帶領玩家重返，速度、創意、新風貌並駕齊驅的競速殿堂。



▲二代同時提供擬真賽道。

上手指南

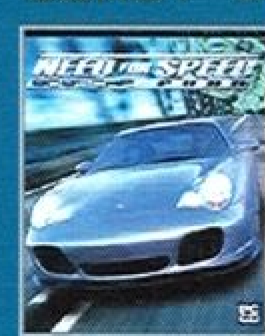
❶金錢限制度較高，建議玩家在增加性能或改造外觀上二選一。

❷Street X賽中，試圖以不用煞車和點放油門的方式，來尋求最短路徑。

❸直線加速賽中，左右操控各會穩定橫移一格，玩家僅需顧好換檔，勿拘泥於操控上。

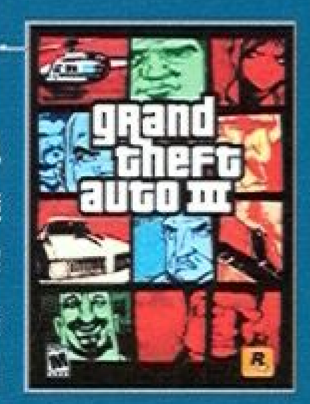
相似遊戲推薦

極速快感5：保時捷的榮耀



極速快感系列，首度與保時捷車廠合作，近乎擬真的表現，優美山谷風光，完全跳脫極速快感給人競速為主的概念，是極速快感系列中，較為特別，值得細細品嚐的作品。

俠盜獵車手3



寬廣的地圖更甚於飆風再起2，融合競速、動作、射擊、解謎元素，獲選為北美年度最佳遊戲，銷售高達500萬套以上，是創意、內容的經典結合。對遊戲自由度有嚴苛要求的玩家，是絕不容錯失的佳作。

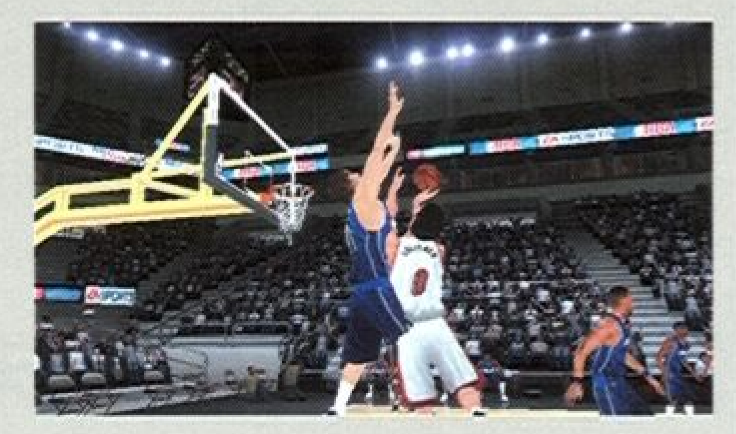
勁爆美國職籃 NBA LIVE 2005

撰稿：吉他手
製作：EA SPORTS
代理：美商藝電
類型：運動
售價：NT$ 1090
配備：
P III 700MHz、128MB RAM、DirectX 9b 相容之 3D 加速卡(需有 32MB 以上 RAM)



■官方網址 http://nbalive.ea.co

經過了四、五個月的等待，國際級的籃球比賽－美國職業籃球比賽 NBA，終於在台北時間 11 月 3 日隆重開幕，而同一時間，《NBA Live 2005》也正式上架販售，讓全台灣的玩家，能夠零時差地參與這場國際級的籃球盛事。在這代的NBA Live中，除了保留前幾代的freestyle及王朝模式之外，還新增了灌籃大賽、三分球大賽、新秀對抗賽及明星賽等的明星週活動，而且這代的NBA Live還破天荒地出了中文版。那麼，這款《NBA Live 2005 中文版》到底製作的如何呢？就聽筆者娓娓道來吧！



中文化的「NBA Live」？！

在這代的《NBA Live 2005》中，最主要的賣點是－受到全世界球迷所矚目的NBA慶典－明星週。不過，這並不是EA第一次把明星週放入到《NBA Live》中。記得在四年多前，當時的《NBA Live 2000》就曾經把明星週加入到遊戲中，不過，當時只收錄了明星週中的三分球大賽而已，並未收錄灌籃大賽。然而，在這代中，除了有三分球大賽之外，也把相當受到歡迎的灌籃大賽加入於其中。當然，也把另外兩項活動－新秀對抗賽、明星賽一起收錄於遊戲裡。筆者個人認為，在明星週的四項活動中，最讓人津津樂道的是－灌籃大賽。在灌籃大賽裡，玩家們可以做出各種逼真、而且又有許多花式的灌籃動作；此外，灌籃大賽中的氣氛營造，相當地熱鬧，彷彿你就是 Carmelo Anthony 本人在丹佛金塊隊的主場裡，進行一場「Slam Dunk Slow」。當然，在比賽中，不可或缺的，就是裁判。因此在灌籃大賽中就為您邀請到J博士、Larry Nance、Dominique Wilkins等人來評分。在此代中，除了明星週之外，最驚為天人的設計，就是有中文版的出現。台灣EA為了服務玩家，特地將遊戲中的所有介面，都轉換成中文化。出發點很好，但它只顧到翻譯，卻沒顧到遊戲系統，導致有某些狀況的出現，那倒不如不要中文化，把手冊作得詳細一點就好了…。

很可惜的一部作品

在這代中，出現了幾個缺失。其一，在進行比賽當中，所出現的對話框的翻譯問題，如「某隊11- 2 run」的中文翻譯為「某隊11- 2賽跑」？！這根本就是字面上的翻譯，並沒有融入一些籃球的元素；還有，某人的助攻數為某隊的「Team Leader」，翻譯成「隊長」，這我覺得並不恰當，應該說「球隊領先者」或其他較適宜的詞，會比較好一些，不然會被誤解。其二，當進入到「替換球員」的介面時，會發生相當嚴重的Delay(延遲)狀況，必須要等上一段時間，球員列表才會出現，而且就算球員列表已經出現，要做「替換」動作時，還是會有類似lag的情況產生，讓你換一個人，就要耗上幾秒鐘的時間，相當累人。其三，在比賽中，偶爾會看到球員的球衣部分，會出現不同於球衣顏色的奇特顏色，如：黑色球衣上會出現一、二塊的亮綠色，可見這次遊戲對畫面部分的處理，有待加強。一個人有優、缺點，當然物品也是如此。因此現在我們來說說它的優點。此代球員們變得比《NBA Live 2004》還要聰明，而且動作也變得更多樣、更細膩，球員會靠到你的身上要犯規、趁你不注意之時，摸走你的球、上籃的動作變的更多樣等…。此外，在相同的難度等級下(初級、中級…)，此代比《NBA Live 2004》感覺起來，稍微難了一些。




●比賽要開始了，先來熱身吧！



缺少球員的肌肉線條、球員的圖像有點呆板、畫面的處理有點小瑕疵。

畫面指數 6.5



建議玩家們盡量使用搖桿來進行遊戲。特別是在進行灌籃大賽時，使用搖桿會比較好用。

操控指數 7



全新的14首EA TRAX，帶給玩家們新的聽覺享受。

音效指數 8



需要更新檔，不然遊戲中的比賽進行會有點麻煩。

內容指數 6.5

平均指數 7.5

是一款相當好，但卻是很可惜的一部作品。適合喜愛籃球運動，及NBA Live的玩家、球迷的運動遊戲。

顧此而失彼



看我大歐飛身上籃。

《NBA Live 2005》的畫面，筆者個人認為，某些部分是比《NBA Live 2004》還遜色。例如：在《NBA Live 2004》中，球員的肌肉線條相當明顯，而在《NBA Live 2005》裡，則是不明顯，完全看不出來有肌肉的感覺；另外，《NBA Live 2005》的球員頭像繪製也比較差。某些球員的頭像，跟本尊有一段差異，而且有點呆板的感覺，就好像是用貼上去的，雖然偶爾會有一些表情、肢體動作的出現。再者，也許是因為球員的肌肉線條不明顯，因此導致球員的整體外觀變得沒那麼美觀，而且球員的身材比例也不明顯。在場邊的球迷部分，則是延用了《NBA Live 2004》的部分，但是變得比較活潑、比較High。不過比較奇怪的地方，就是可以經過設定，把場邊球迷的動畫關閉，我想這應該算是這代NBA Live中，另外一項特殊的設計吧！(試想，如果有球迷的歡呼聲，但沒有動作，這不是很奇怪嗎？)，遊戲裡的音樂部分，仍然是使用EA最自豪的「EA TRAX」。全新的14首「EA TRAX」，帶給各位玩家們不同的感受。也許是因為這次的NBA Live出了中文版，因此總覺得有很多的瑕疵出現，也覺得這代比上一代還遜色了一些。總而言之，希望EA以後不要顧此(灌籃大賽)，而失彼(球員頭像畫面)了。

半調子的更新

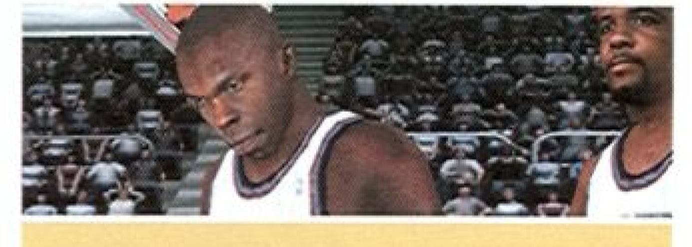
為了解決遊戲的效能及某些中文翻譯的問題，台灣EA已經釋出了更新程式。其中，在文字翻譯方面，已經獲得改善，例如前面所述的「11- 2 run」的翻譯問題，經過更新之後，有了一個較合適的翻譯；而在遊戲的效能方面，也是有獲得部分地改善，但還是有問題存在，無法完全地解決，就像前面所提到的「替換球員」的問題，經過更新之後，Delay的狀況還是存在，但所需的等待時間，已經有減少；而在進行替換動作時，所出現類似lag的狀況，也有改善，但偶爾還是會出現…，讓人覺得這種更新，簡直就是「半調子的更新」，只更新到一半，只解決了一半的問題…，這樣的更新，就跟沒有更新差不了太多，因此希望EA能再釋出新的更新檔，以解決所有效能、系統方面的問題。這次是台灣EA第一次把《NBA Live》中文化，難免會有缺失的情況出現，希望台灣EA能記住這次的缺失，下次不要再犯了。



空中接力灌籃！



瞧你樂的！大歐…。



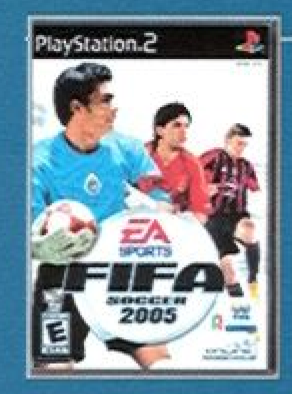
上手指南

❶在這代裡，裁判的尺度變得比較嚴格，一個小小的動作，就很容易被吹一個犯規，因此，新手玩家要特別的注意。

❷這代的王朝模式中，新增了「球探報告」，玩家們可利用球探，去尋找所需要的新秀，好為下一個新球季做準備。

❸在「Slam Dunk Showdown」(不是灌籃大賽喔！)裡，最好不要重複同樣地灌籃動作，否則會被扣分喔！

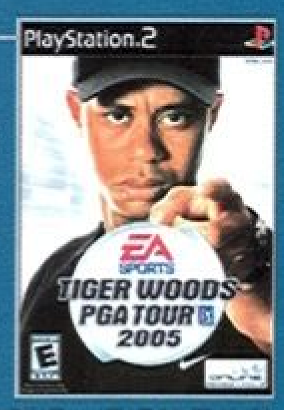
相似遊戲推薦



國際足盟大賽2005

偉大的足球球員需具備優異的控球技巧—現在，對於國際足盟大賽2005的玩家來說，也同樣如此。對那些反應靈活、動作敏捷的選手而言，有了全新的球員動作模擬系統，單腳控球技巧將成為他們迅速擊敗對手的關鍵優勢。

老虎伍茲2005

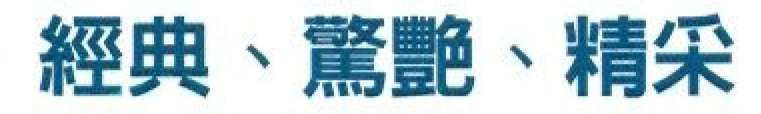


革命性的全新「老虎試煉」球場改造技術，將改變高爾夫球的玩法。使用「老虎試煉」系統，創造你夢寐以求、極富挑戰的球場。透過加長的發球台、縮短的球道、變化起伏的果嶺、更深邃的障礙、更高的崎嶇地等等，使球場更具變化性。

榮譽勳章：太平洋戰役

撰稿：安吉麗娜
製作：EA GAMES
代理：美商藝電
類型：第一人稱射擊
售價：NT$ 1090
配備：
P IV 1.5GHz、DirectX 8.1、512MB RAM、3.0GB HDD




■官方網址 http://mohpa.ea.com.tw

長久以來，以二戰為背景的遊戲始終是前仆後繼、出了又出。而美商藝電的《榮譽勳章》系列，可說是其中經典之一。此番新作《榮譽勳章：太平洋戰役》，除了想當然爾地較之前作又更有進步之外，也做了些包含更聰明的人工AI等的設定，突破傳統FPS遊戲就是卯起來開槍的刻板印象，相信喜好此系列的玩家會從中得到極大的滿足感。



經典、驚艷、精采

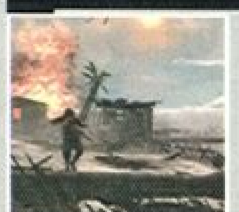
無論當時或現在，無論對美國或日本，珍珠港事件一直是許多人及家庭心中無法抹滅的可怕記憶。在那場驚天地、泣鬼神的戰役中，來自俄勒岡州的湯米．柯林，僥倖得以生存下來，以生命見證這場壯烈的血腥史詩。而隨著戰況急遽發展，許許多多幾乎可說是未曾見過世面的年輕人，就宛如待宰羔羊般的投入戰場，當然，湯米也是其中一位。大戰爆發，湯米的前途將會如何發展，全掌握在玩家的手中。

遊戲一開始，玩家所扮演的主角湯米．柯林，就已經是投身在一場激烈的戰役中，在槍林彈雨的洗禮下，分不清從額頭滑落的是鮮血抑或是汗水。敵軍數量實在太多太多，從遠而近…..而接觸。冷不防，湯米戴著鋼盔的頭硬生生地捱了槍托結實的一記，他無力地倒下，視線也漸漸模糊…。時間拉回到兩年前，剛剛投身軍旅的湯米正戰戰兢兢地站在廣場上操練。此時玩家將欣賞到一段細緻的動畫，清楚地交代當時的故事背景和諸多家庭不得不的分離。年輕的子弟們揮別家鄉父老，告別心愛的情人。這宛如電影般精采的情節，令筆者深深動容。畫面的細緻度更是令人讚佩，可惜一開始第一句台詞就是錯字，接下來不斷出現的白字更是大煞風景。幸好全程皆有英文語音，玩家不妨就當作是在看電影，好好的欣賞精細的畫面和感人的腳本吧。


受傷時除了呼叫醫務人員外，也可以自行使用繃帶止血，相當真實。


受傷時除了呼叫醫務人員外，也可以自行使用繃帶止血，相當真實。

參考真實紀錄片和真人動作繪製的畫面真實感十足，第一人視角更是完全模擬真實，例如：當主角坐在吉普車上時，除了可直視前方外，也可以藉由左右擺頭來看看周遭的景致，您將發現遊戲甚至即時呈現玩家前後左右的人事物改變，所以千萬別呆呆的只盯著擋風玻璃看喔！而一如人無法360度旋轉自己的頸項一般，玩家坐在車上時也只能做到左右各旋轉180度，相當逼真。當玩家投身戰場後，無論是子彈掃射水面所激起的水花，或是擊落敵機時團狀的火球，還是斧頭敲擊金屬造成的火星，皆完美地呈現出來。甚至連角色說話時的唇形都配合所說的內容，製作小組的處處用心使人感動不已。



畫面精細，光影擬真寫實，尤其子彈掃射不同物品所產生的反應更是真實得令人驚艷不已。

畫面 指數 8





藉由新兵訓練指引玩家熟悉介面，即使初次接觸的玩家也能輕易上手，親切感十足。

操控 指數 7



媲美好萊塢電影的音樂音效，切合實際又慷慨激昂。甚至連敵軍也細心地配音，諸多細節使人感動。

音效 指數 9



以二戰為背景的遊戲設定，隨著任務的新增與完成，一步步導引玩家體驗當時的慘烈戰役，令人動容。

內容 指數 8

平均指數 8

更強的 3D 效果，更細緻的材質處理，是喜好此系列的玩家不可錯過的一部作品。

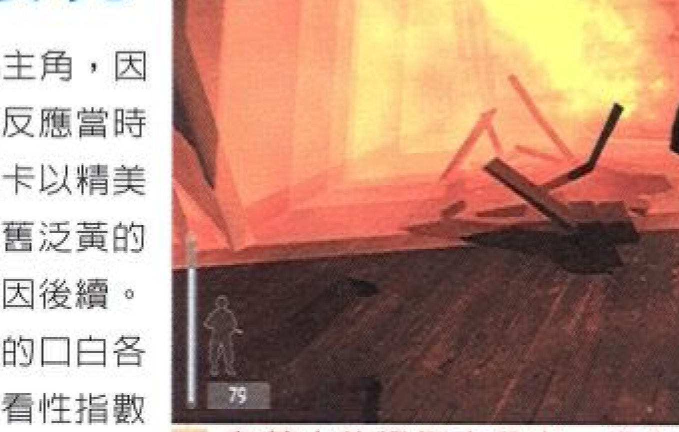
動聽的音樂、動人的氣氛

這是一款第一人稱的射擊遊戲，如果您因此預期這類型的遊戲只有霹哩啪啦的子彈響，或是轟隆轟隆的駁火聲，那麼這款遊戲將可能令您大失所望！因為在遊戲中響起的，絕對不是只有單調的金屬刮擦聲而已。震撼力十足的背景音樂，配合著一場場生死交關的激戰惡鬥，讓人感受到前所未有的臨場感，彷彿自己真的是二戰中那名置身荒郊野嶺、渾身血汗的湯米・柯林。另外包含蟲鳴鳥叫，隊友呼喚，也一一真實呈現。相較之下，像是子彈射擊在不同物件上所產生的各式聲響，也只是令遊戲更接近完美的小法寶而已了。『會說話』的主角賦予角色靈活的生命，夥伴間的打氣、提醒聲，增添遊戲的人味。有趣的是，由於此次交戰的敵手主要是日本軍，因此連敵軍說的滿口日文也忠實地呈現，想必日本玩家會覺得很親切….吧？

詳細的教學任務，簡單易上手

如果玩家以前不曾接觸過類似的遊戲，而擔心自己會不會七葷八素地早早陣亡，那麼您的擔心也是多餘的。遊戲藉由回想兩年前剛投入軍旅時的訓練過程，讓玩家有機會能一步一步的熟悉遊戲介面，包含如何射擊、如何拾取物品、如何做出諸如前進後退等指令，如何蹲下站起….等等，都有仔細說明，全中文化介面也是此類型遊戲中少見的作品。遊戲畫面上的小雷達地圖，清楚標示出隊友和醫務兵的位置，玩家可以更快速的接近醫務兵，為自己爭取活命的機會。不過 FPS 類型的遊戲普遍存在的問題，就是急速的畫面轉動容易使人頭暈目眩，對於不習慣的玩家而言應該頗為吃力，請記得適度休息，以免身體無法負荷。玩家能藉由殲滅敵軍，取得各式不同的武器和載具，但筆者認為有些武器實在不太好用，因此如何取捨、如何視情況變換武器，需要玩家睿智的抉擇。

真實的遊戲環境



在著火的艦艇中殺出一條生路！熊熊大火就像在面前燃燒一樣逼真。

由於遊戲以菜鳥兵湯米為主角，因此主角內心的刻畫，可說真實反應當時眾多軍人的心理層面。各個關卡以精美的圖片銜接而成，那一張張陳舊泛黃的老照片，流暢地串聯故事的前因後續。劇情方面結構紮實，每個人物的口白各自表現其與眾不同的個性，可看性指數極高。

玩家在水中前進時，會明顯感受到水的阻力，因此前進速度將會減緩。而在叢林中野戰時，則必須小心隨時可能出現的敵軍，因為誰也不知道在一株株參天巨木的背後，潛藏著的是敵是友？此外更聰明的 AI，將使得 NPC 不再是愣頭愣腦的角色，他們知道伺機前進、適時後退，也會在您疏於防備的時候大舉進攻，不過您也不用擔心誤傷同僚，當玩家的槍枝指向我軍時，鏡頭前的準心會消失，彷彿在提醒玩家，嘿！這熟悉的身形，不正是自己日夜相處、生死與共的好兄弟嗎！



上手指南

❶妥善利用地形，記得隨時更換姿勢，別在空曠的草地中堅持『鶴立雞群』，否則等一下躺著出去的可能就是您。

❷如果行有餘力，請盡量協助受傷的隊友，因為豐富的作戰經驗將使他們跟著成長。當損失隊友的同時，可能也代表著您將不斷的面對搞不清楚狀況的菜鳥。

❸別在電腦前面沉迷太久，遊戲時間一次不宜超過一小時，請務必起來活動筋骨，以免暈眩不適。

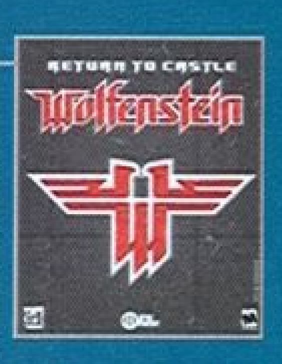
相似遊戲推薦

絕對武力之一觸即發



ＣＳ堪稱史上最強的 FPS，不想再使用二戰時期的老古董遊戲，那您一定要試試這款風靡全台的第一人稱射擊遊戲，化身為各國特種部隊成員，使用各種新式武器來打擊恐怖份子。

重返德軍總部



同為經典 FPS 遊戲之一，玩家扮演的角色是秘密特工，目的是阻止希特勒征服世界，遊戲內容包含了超自然事件的設定，讓玩家除了攻擊德軍之外，還必須要面對古代不死士兵的攻擊，想要在二戰遊戲之外感受一點不同，重返德軍總部是您的最佳選擇。

Relict～トキの忘れもの～

撰稿：羽葉
製作：Aniseed
代理：Janis
類型：SLG
售價：¥9240(含稅)
配備：
PIII 400、128MB RAM、1GB HDD、DirectX9、4倍速以上 CD-ROM

故事腳本：川嶋 千絅　原畫作家：水月 悠　遊戲版本：2 CD　語音：有



最近台灣又有樣東西要搞得滿城風雨了，就是分級制度。事實上筆者相信絕大多數的人都支持出版物應該要分級，但是這次真的問題頗大，光是協商未盡完善、倉促上路、執法標準不明這些就很要命了，12月1日就要實行，相信有不少租書店老闆已經做了長期抗爭的準備了。對這件事筆者認為不論出版品也好，動漫畫遊戲也好，在台灣主要還是在賺未成年者的錢，成年人士對於這方面文化的認知太少，因此台灣想在短時間之內建立這種文化還是有相當難度在，直到台灣人都有「動漫畫遊戲不是小孩的娛樂」的認知的時候，大概才會比較能夠順利推行分級吧。



■官方網址　http://www.sp-janis.com/soft/relict.shtml

兔耳鼠耳犬耳翼耳跟龍角…

要用一句話來說明這款遊戲的話，標題的那句是可供參考的。雖然讓筆者想挑這套遊戲的原因是 SLG，不過不可否認，這套遊戲SLG的部分做的實在是非常普通(甚至有點差，尤其是在更新之前)，而真正的賣點還是在五個可攻略角色的耳朵上…。有獸耳角色的遊戲並不少，可是總角色數這麼少，種類卻那麼多的卻不常見。而且竟然相當神秘的沒有最普遍的貓耳(讓筆者想到這季的新番組月詠那首神秘的 OP 啊～)，不過說穿了也沒什麼，因為本作雖然拿了耳朵跟種族來開了點小玩笑，不過整體上還是無甚特別之處，或許該怪的是表現的太過無趣的劇本吧。





遊戲OP的畫面。

還算不錯的音樂，落差極大的畫面

本作的音樂表現算是頗有水準的，除了相當有味道的 OP 曲以外，大部分的背景配樂也都相當出色，至少絕對不會給人死板電子樂的感覺。音效部分反而不如音樂部分的高而整齊的水準，本作基本上是除了男主角以外其它角色都有語音，配得也算還好，但是其它部分的音效就實在不敢恭維了，尤其是戰鬥時的音效，由於本作至少還算是 SLG，戰鬥部分雖然真的很簡單，可是所佔比例絕對不少，結果戰鬥中的指令少、動作少、音效表現也是單調的可以，算了～關於這簡陋的戰鬥下一段再詳述。不過這段標題提到的「落差極大的畫面」是怎麼一回事呢？如果說這款遊戲的畫面真的很棒，無可挑剔，那絕對是騙人的。女性角色或許還能說有不錯的水準，不過男性角色幾乎都像用Windows小畫家畫出來的一樣。尤其是某幾段H場景，連難得露面的男主角，身體都像小畫家處理的色塊一樣，光這點就很難給畫面有多好的評價了吧！



超大跨頁。



畫面指數 4

總之落差太大。看過那種小畫家風格的肌肉兄貴不管美少女部分多漂亮都會把分數拉到一半以下的。



操控指數 3

簡單的說就是「雞肋」。隱藏式選單好像很炫，可是未更新前只是一堆沒用的按鈕，更新後也只是勉強尚算堪用。



音效指數 6

音樂表現不俗，雖然曲目不算多可是都不錯。音效部分就普普通通了。

內容指數 4

乍看之下有點融合漫畫《ARMS》的味道，可是越到中後期越讓人覺得劇情可有可無，沒有足夠吸引人的高潮與新意。

平均指數 4

除了各個女性角色的耳朵以外，實在沒什麼值得一提的優點。SLG 部分過於雞肋，AVG 部分又不夠突出，音樂反而是比較出色的部分。

戰鬥可以不要那麼雞肋嗎？

似乎除了某些大作級的作品外，以美少女為賣點的遊戲戰鬥通常都做的頗雞肋（譬如某櫻大戰…），本作雞肋的程度也是高人一等。首先強烈建議要玩的話，一定要先去官網找更新檔，更新之後你才會知道原本買的遊戲只是未完成品：諸如戰鬥時的轉向、視野拉遠拉近功能都是原本應該設計上去的，可是不更新就只看到幾個沒用的按鈕在那而已。而加入這些「原本就該有的功能」之後，遊戲有因此變得比較好玩嗎？答案是－增進也有限。因為本作很喜歡用一些角色高度的高牆，因此在一些戰場視線被完全擋住是常有的事。另外就是本作的升級是採用過某一關之後全隊得到固定的經驗值，再自由分配給各個角色，如果很平均的讓每個角色升級的話，反而不會比把特別好用的幾個角色作重點式的強灌來得好打，結果就讓很多角色成為雞肋…。還忘了本作一個最雞肋的設計，就是「合體技」，一般的 RPG 遊戲裡，合體技通常是相當強力的技巧，使用限制也頗大，本作的合體技的使用限制卻很低，但是使用的難度卻頗高：使用方式是由一方發動之後，輪到另一方行動的時候就會發動，但是他是怎麼用的呢？攻擊技巧的話是在兩個使用者之間的一線範圍內都會攻擊到，而有一組是回復用的，效果也是兩個單位中間取直線。可是本作角色移動的範圍通常都很小，加上速度也不太快，要讓兩個角色去夾敵方，可不是那麼容易的事，後來筆者終於試發出了一次，攻擊力，算了～還是把物理攻擊力最強的那兩個角色等級灌高一點直接砍比較快。







遊戲中常有這類 SD 造型的圖。

結語

玩本作真的不要抱著「想玩到有趣的 SLG」的心態去玩會比較快樂吧。本作 SLG 方面的娛樂效果實在是頗差。真正的賣點還是在動物耳美少女上，不過畫面是還說不上「差」，不過也很難說它有多好就是了。



看得出來兩邊處理的偏心度吧…。

特典大賞

本遊戲的特典是八款不同動物耳美少女造型的電話卡，十分精美可愛哦！應該有動物耳迷想要收集吧！









虹を見つけら教えて



撰稿：勇者AAA
製作：ACTRESS
代理：ACTRESS
類型：AVG
售價：￥9240
配備：
PII 233、128MB RAM、1.2GB以上、顯示卡：4MB、DX8.1以上支援、800 X 600，Hightcolor以上、DirectSound對應PCM支援、2倍速以上DVD-ROM

故事腳本：橘野次郎 原畫作家：或十せねか 遊戲版本：JWin98/ME/2000/XP 語音：有（限女性）

勇者近期的生活只有一個累字可以形容，從10月中旬開始一直加班到現在，整整一個月都在加班的日子弄得勇者全身酸痛、精神不濟，每日工作到很晚卻不見工作表上的排程減少過，雖說有錢可賺是很不錯，但是勇者我更想要休息阿。



■官方網址 http://www.actress.ne.jp/products/a19_niji/a19_index.html

雨中邂逅



▲恭喜！！

主角－白邊 楓斗是個立志擔任外科醫生的醫學院的學生，而故事就發生在五月梅雨季節的時候，一日，主角從醫學院放學回家的途中邂逅了一名站在雨中淋雨的少女－スイ，身著薄紗外衣的スイ站在雨中就好像仙女一般，讓主角一時看得入神，回過神後的主角因正義感的驅使，上前詢問少女為何穿著如此輕薄的外衣站在雨中，女孩笑而不答只是一股勁在雨中玩耍，問她其它事情也是答非所問，活脫一個稚齡的孩童般，主角醫生的直覺告訴他這名女孩可能有精神方面的障礙，想送她回家，少女卻不知道自己的家在哪？主角無奈之餘只能先帶她回自己的公寓，但是對於這個大小孩的行為舉止實在完全無法掌控，弄得主角啼笑皆非、尷尬不已，甚至隔日在上課時鬧了大笑話，讓主角手足無措，求助無門，不過到底這名少女是什麼人，還有少女是因為先天的殘缺，還是受到刺激變成現在這個樣子，不由得激起主角的好奇心和惻隱之心，下定決心要幫助這名少女找回失去的自己。

牽強的故事

本遊戲分成兩個段落，前段是從主角在公園撿到スイ後帶回家，跟一堆後來出現的女孩們解釋撿到的過程，感覺上是要先讓玩家熟悉一下遊戲登場人物，故事的雛形架構一樣，雖說很多遊戲都是這樣安排的，由於介紹遊戲的網站特別說明，搞得勇者在玩時變得特別注意它所謂的前後段故事，既然如此那遊戲的重心自然而然的落在後段的故事上了，遊戲中有四位女性可以攻略，遊戲後半段便是由前半段的選擇導向要跟哪位女孩結局，雖然說女孩們在後段的故事可說是各自獨立的，但主幹卻還是攀附在スイ的身上，大部分的對話還是繞著她轉，每個女孩在後段的橋段上表現的都還不錯，但卻因為スイ的部分牽扯太多，感覺上其他人的故事就變的薄弱起來了，好像跟其他女孩的戀情都是順便的，處理的不是很好，只要能夠將各個故事作出更明確的區隔，故事的各段連接就不會那麼牽強了。

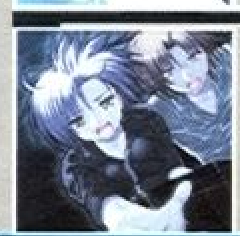


▲我不要吃。




整體構圖上還算可以，但在比例掌握上有些失誤，使動作不是很自然。

畫面指數 5



操作上沒什麼困難之處，但在系統設定方面則過於繁複，細項太多讓人眼花撩亂。

操控指數 4

音樂處理上相當的不錯，很能帶動氣氛，整體上算是相當動聽的作品。

音效指數 6

劇情在鋪陳上還算不錯，不過在四名女主角故事的銜接處仍感到有些勉強，處理的不是很漂亮。

內容指數 5

平均指數 5

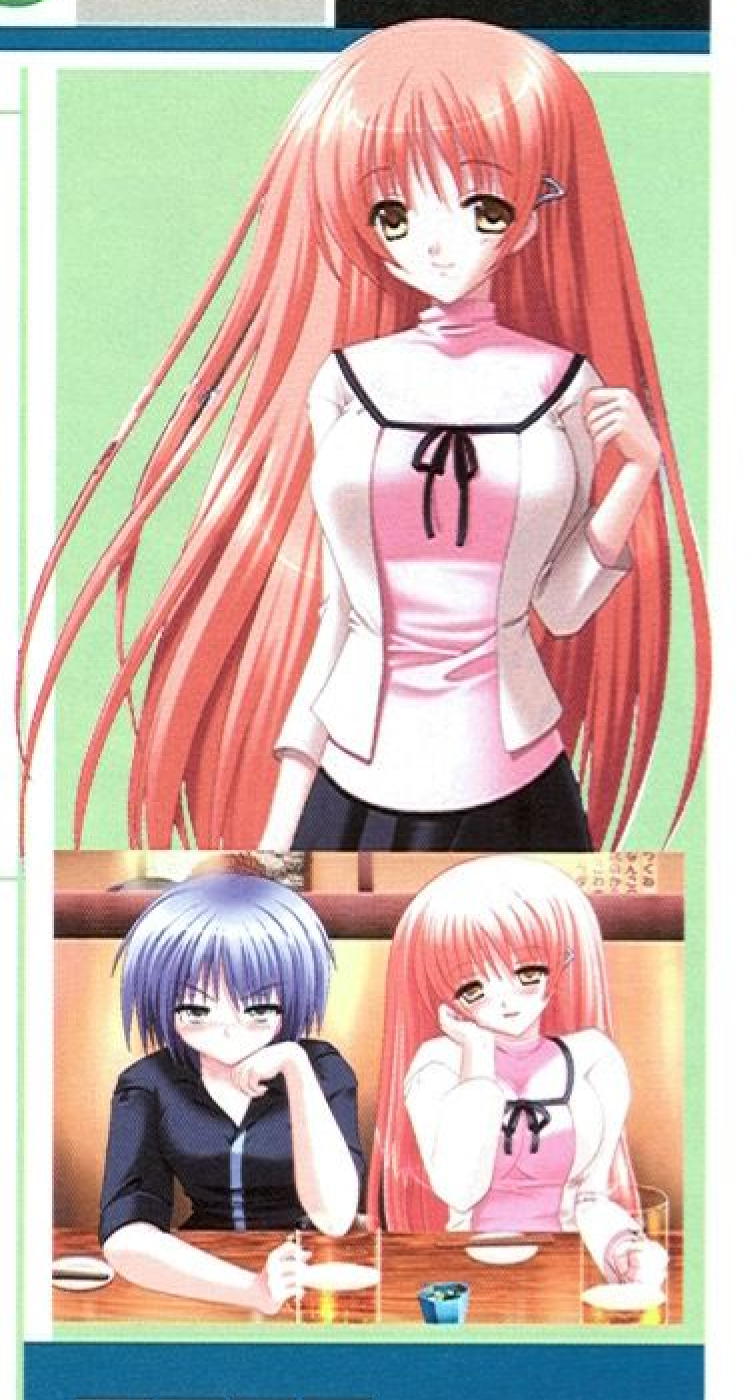
DVD的內容全用在音樂和畫質的處理上了，在故事橋段方面如果再仔細一點，應該會更引人入勝。

繁複的設定



▲形同陌路的兩人。

遊戲在操作上沒什麼困難之處，跟一般AVG遊戲並無不同，但是在系統的設定上就不是那麼乾脆了，要怎麼說勒，本遊戲並無創新的點子，而其賣點就在於他在畫面效果上的製作，而這個畫面效果雖然提升了畫面的精緻度，但卻降低了遊戲的行進速度，但對截稿在即的勇者來說就像烏龜在爬一樣，想當然爾，勇者當然是叫出功能設定來看了，不看還好，一看還真是...這是在設定WINDOWS的功能選單嗎？一堆可供設定的大選項不說，其中的細項也是拉拉雜雜的一大堆，過於細分的狀態，用起來還真是讓人心煩，而且還會讓日文不是很熟的玩家在使用上發生困難。



表現不錯的音樂

本遊戲的音樂在製作上相當的不錯，各首曲目在氣氛的搭配上處理的很好，再加上音樂製作的還蠻動聽的，讓人在玩時不會覺得心煩，另外，剛才提到了ACTRESS公司加強了效果方面的處理，聲音的部分也是做了相當程度的改造，有用過多聲道的玩家就知道，那種聲音由遠近、左右發聲的環繞音效，讓人有身入其境的感覺，本遊戲在聲音方面特別加強這點，讓人有特別不同的感受。在畫面製作上，由於ACTRESS公司也一併提升畫面的處理，整體畫面的用色處理和明暗顯示都著實提升了不少，人物繪製的部分在比例及構圖上都還在水準之內，不過角色在動作的表現上處理的不是很好，有些許生硬的感覺，白白浪費畫面的精緻度，有點令人遺憾。



▲阿！那個人好奇怪。



◀請節哀

特典大賞

本遊戲的特典相當豐富，有海報、電話卡及音樂CD。





結語

由於上述這些效果使然，本遊戲全安裝需要2.5GB以上的硬碟空間，雖然現在市面上多的是百多GB的硬碟，但對於P2P抓很大的人來說，還是先挪點空間再安裝遊戲吧。



◀買給我啦！



こんねこ

撰稿：邪騎士
製作：ま~まれぇど
代理：ま~まれぇど
類型：AVG
售價：￥9240(含稅)
配備：
PIII－450、192MB RAM、1.2G HDD、顯示卡800X600、音效卡：PCM對應

故事腳本：瀬尾じゅん　原畫作家：みけおう　遊戲版本：2 CD　語音：有

近期邪騎士可說是忙到連貓的手都想借來用，一連串的考試以及如山高的稿件接踵而至，事情好像永遠做不完一樣，玩遊戲、寫稿、讀書、考試，反覆循環便成為近日生活不變的規律，連編輯大人都不禁感嘆道：「真怕你過勞死呢！」所以，各位讀者不要像邪騎士一樣明知不可為而為之啊！(唉～不過期中考真是考得蠻慘的，各位讀者除了要忙自己的事情之外，課業也是要顧呢！要是一個不小心那恐怕下場會很慘)。





■官方網址 http://www.web-giga.com/

兒時的玉米田地是故事開端

主角－片瀨有羽在很小的時候雙親就已經離開了人世，所以便寄住在自己的表姐－川原瑞葉的家中，而這個家除了表姐之外，尚有一位和主角年齡相近的表妹－川原訪花，因為兩人自幼就相處在一起，所以他們兩人的感情就如同親兄妹一樣，而整個家庭的氣氛也相處的非常融洽(但是瑞葉表姐是個「工事滿分，家事零分」的人，所以家中的一切大小雜事主角都得一手包辦，可是主角面對這樣的狀況總是能甘之如飴)，不過在兩年前訪花卻得到了一種會嚴重遺忘事情的怪病，不得不到醫院去住，使得這個家庭不再那麼完美，也出現了那份遺憾；但是兩年後的今天訪花的病已經有點好轉，並可以回到家裡和主角一起到學校上課，而主角身邊的一切似乎也因為訪花的歸來而有所改變，不僅和從中學就認識的才女委員長－櫻井真奈，有了更進一步的發展，身旁還冒出了一位自稱是主角小時候就認識的千金妹妹－南野七海，及一位有點怪怪似乎早就認識主角的謎樣美少女－悠木菜子，而主角在與她們的互動中，那份已經遺忘的年幼記憶似乎被緩緩地喚起了。



怎麼有個女孩躺在地上呢？

神話的劇情腳本頗值得玩味

本作的內容乍看之下頗像純愛的AVG，不過當玩家深入了解之後，不難會發現劇情中安排了不少伏筆，就像是遊戲一開始訪花的生病之謎，為什麼她會得這種病？而背後的真相到底為何？而主角和七海之間又有什麼關係，如果主角真的和她相識那為什麼主角一點印象都沒有呢？然而怪怪的菜子為什麼會認識主角..等等，衆多謎題在遊戲開始不久之後都會悄悄的深植在玩家腦中，使玩家百思不得其解，想繼續玩下去的衝動油然而生，整體而言，劇本的鋪設算是相當不錯，而且H場景、時機及次數的安排上也頗令玩家滿意，相信細心品嚐遊戲的玩家一定不會失望的！既然談到神話式的戀愛劇本，



小貓咪～你好可愛喔！



嗚～好痛，怎麼這樣…。



精良的美工，程度頗高的CG，每一角色的表情變化都相當的豐富，很值得細細品嚐。

畫面指數 9

相當貼心的遊戲教學，而AVG類型遊戲該有的功能可說是一應俱全，不過能再研發些特色會更好。

操控指數 8



多樣化的音效，動聽的OP和END曲，各角色聲優的安排上都很有特色，能表現出女主角們的情感。

音效指數 8

每一女主角都有其特色，在劇情的安排上也頗富巧思，但是前期劇情略嫌平淡了些。

內容指數 8

平均指數 8

本作各方面的表現都很優秀，帶點神話風味的劇情頗值得玩家好好品嚐。

那就不可以忘記當年曾轟動一時的神話戀愛AVG《LOSTPASSAGE》，兩者相較之下《LOSTPASSAGE》較有深度的劇本很明顯的略勝了一籌，而且略多元化的結局和走向也比《こんねこ》多，雖說現在所出的遊戲不能老是被一些優秀的老作品束縛著，但也要能學習以前遊戲的長處才對，要是ま～まれぇど這製作小組能再多下一點苦心，本作的內涵應該能再有所提升，不過能有這樣的表現已經算是相當不容易了，所以不需對這家公司全盤否定，反倒要抱著期待的心情，期待這家公司的更進一步成長吧！



是故意？還是不小心？



這少女和這情景到底是怎麼一回事？

聲光的整體表現猶如動畫片

本作的整體聲光表現實在是相當值得玩家肯定，不僅是原畫師瀨尾じゅん先生的功力相當的高，在音樂的表現上也很值得一聽；遊戲裡每一個角色都有其特色存在，有的很迷糊、有的很主動、也有的略帶點心機，而這些特色在瀨尾じゅん先生的巧手繪畫下，表現的一覽無疑，除了比例相當完美的美形畫風之外，Q版的人物也相當的優，頗能帶給玩家會心一笑，而且當玩家在進行遊戲的時候，畫面的顯示也值得稱讚，因為製作小組採用的方式並不像一般固定人物圖再加上對話框上的頭飾，讓玩家只能從小小的頭飾圖看到角色們的心情變化，而是使用許許多多的人物圖來編織劇情及畫面，每一位角色的圖片都相當多，也獨具特色，再配合數十首的BGM及特色音效、能符合該角色的聲優，把遊戲的整體聲光表現的猶如動畫一般！不過這麼優秀的畫面並非完美無缺，邪騎士個人認為，遊戲前期已經有點平淡了，偏偏那些優秀的CG卻都擺在後期，對不太喜歡讀劇情的玩家們一開始可能會覺得有點乏味，要是能再多安排一些CG在前期的話，那麼一定會更引人入勝。



呵呵呵～這學校就待本姑娘來征服啦！



結語

其實近期所出的AVG遊戲並不算少數，但是邪騎士比較了一下，大半的遊戲幾乎都是H層面比較重的重口味H-GAME，想要找點有內涵的遊戲實在是有點困難，如果玩家跟邪騎士一樣挑剔那麼不妨選擇一下還有點內涵的本作，相信本作優質的CG和劇情應該能讓玩家你滿意的。



這些料理真的有那麼好吃嗎？

特典大賞

如果玩家買的是初回限定版的話，會隨遊戲附贈一本A5大小的圖集喔！裡面除了色色的圖片之外，還有令人噴飯的四格漫畫，喜歡瀨尾じゅん先生作品的玩家千萬別錯過了。



學園 Prince ～學園征服宣言～

撰稿：莎琳娜
製作：BOY'S SOFTWARE
代理：BOY'S SOFTWARE
類型：學園征服 SLG
售價：￥6800
配備：
PⅡ 300、64MB RAM、600MB HDD、16MB、DX8 顯示卡、640×480、Hightcolor 以上、DirectSound 對應，PCM支援、8倍速以上 CD-ROM



■官方網址 http://www.boys-software.jp/

故事腳本：バーバラ片桐　原畫作家：Dr.天　遊戲版本：Jwin98SE/2000/ME/XP　語音：全語音

遊戲推出前便造成轟動！原畫是擅長成人取向男同志戀愛的漫畫家Dr.天，劇本則是超人氣 BL 小說家バーバラ片桐撰寫，再也沒有比這更棒的夢幻組合了。結果發售日一再延期...。甚至遊戲販售時，還有許多人不敢相信：「真的出了嗎？」從釋出消息到發售，讓玩家枯等了整整二年的時間，也難怪會這麼懷疑。到底這款遊戲是值得期待，還是一場惡夢呢？讓我們一起來看看吧。



故事概要

「轉學手續已經辦好了。從下週起，請到愛翼學園上學吧。』有一天，麻生貴良(主人公)突然被身為大河内集團總裁的叔父找去。原來愛翼學園的理事長，擁有對叔父不利的文件，並以此為威脅。再過一個月就是股東大會了，屆時叔父的總裁地位可能不保。於是叔父要求貴良和養子一秀彰，在期限内盜取該文件和理事長的印章。成功的人未來不但可以繼承財團，還可以擁有經營學園的權力，將枯燥的學校改造成心目中理想的樣子。因為秀彰原本就是愛翼的學生，相比之下貴良就顯得吃虧了。於是叔父允許他在衆學生中，找一個可靠的夥伴並肩作戰。但要小心可能會出現「背叛者」！在20天之内，與搭檔一起完成征服學園的計畫，打倒萬惡的理事長，並搜尋保險櫃深處的文件。您的目的是什麼呢？是君臨愛翼統治學校？是繼承大河内集團？還是與夥伴的LoveLove生活呢？



好吃嗎？我的廚藝不錯吧。

系統介紹



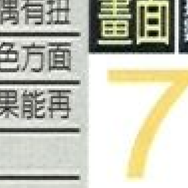
對不起啦～我下次不會再遲到了。

首先，千萬不要下載官網公佈的更新檔，更新完後問題超多，頻頻出現錯誤強制關閉遊戲。而且更新前的存檔將無法讀取。消去對話框時，會把人物立圖一起消去，只剩下背景，真是頗奇怪的功能。另外畫面震動的效果看久後易感到頭暈，甚至想吐...。雖然劇本裡，任務的期限有20天，但遊戲過程最多不超過 10 天。儘管官方對外宣稱遊戲是 SLG，但其實只是地圖式AVG而已。遊戲可在開始的五天内，在學校裡自由移動。五天後確定人物路線，此時除攻略對象外，其餘閒雜人等全部人間蒸發，再也沒電燈泡會來打擾兩人。覺得劇本有點偷懶...。只要與某角色見過面，遊戲中便可隨時觀看對方的人物介紹和好感度。即使不參考攻略，看好感度的升降，搭配S/L大法，也不難找到正確的選擇肢。出現選項時，亦可自由存讀檔案進度，實在蠻便利的。存檔的欄位總共有 96 個。雖然遊戲的分歧頗多，但 96 個還是多到用不完。 SYSTEM 的部分可以調整文字速度，但『普通』和『最快』根本沒差別。另外也可以選擇關閉任一角色的語音。遊戲達成一次 GOODED 後，便會出現 OMAKE ，這時便可



CG 除了人物身材比例偶有扭曲外，大致還好。著色方面使用明亮的風格，如果能再提高解析度會更好。

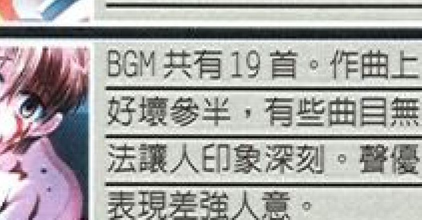
畫面指數 7





遊戲可以在 Cwin 下安裝和執行。另只能選擇 600MB 的完整安裝，這點實在不方便。

操控指數 6



BGM 共有 19 首。作曲上好壞參半，有些曲目無法讓人印象深刻。聲優表現差強人意。

音效指數 5



整體來說是充斥著無厘頭的惡搞遊戲。攻略一輪的時間大約是 2.5 小時。

內容指數 5

平均指數 6

所有的結局加起來總數約有 4 0 個！因此即使多玩幾次，也不致覺得無聊。

以觀看故事的番外篇。回想功能則有各角色的 H 場景與 GOODED，另外還有各角色的語音 MESSAGE。BGM 聆賞的功能非常不便，曲目必須一首一首選擇。這邊推薦一個更好的方法：只要到安裝遊戲的資料夾裡尋找音訊檔，再使用軟體播放即可。遊戲若是 GOODED，便會出現報幕和 ED 曲。之後則會出現 ED 和 CG，交代主人公之後的生活。長達兩分鐘的報幕無法跳過，看數輪後多少感到不耐煩。另外之前遊戲的配樂並不會暫停，此時和 ED 曲交織在一起，實在有夠混亂。



敞襟迎風，不勝快哉。

務後，便可統領整個學校。但不知為何，GOODED 全是與夥伴們過著 LoveLove 的生活。改造學校的事已被主人公拋到九霄雲外去了。果然還是愛情力量大嗎？原畫本身是限制級漫畫家，因此可以預見遊戲的高 H 度。總 CG 數約 96 枚，HCG 約佔 70%。此外還有許多用顏圖和立圖混 CG 的情況，畫家實在該打屁股。還好遊戲時間不長，即使 CG 數少也不會覺得單調。在 H 圖上，儘管畫家極盡煽情之能作 SEX 的描寫，但爆笑的劇本連帶影響了圖畫上的誇張演出。看後除了哈哈大笑外，實在很難產生其它邪惡的聯想。女性向遊戲長久以來為人詬病的背景方面，這回也有不錯的表現。背景圖的張數頗多，並且都有花費一番苦心繪製。由於遊戲使用第一人稱視點，所以主人公僅在畫面左下角出現小小的顏圖。其它角色則會依對話時距離的遠近，來調整立圖大小，頗有真實感。但鏡頭拉到最近時，整個畫面只剩一顆人頭浮在上面，看起來非常詭異。人物表情變化只有五種，實在太少了。甚至會出現表情與台詞不符的狀況。這些缺點都造成遊戲的品質降低。

劇本與原畫

劇本大量使用各種跟「性」有關的笑點，整體看起來像是大型的黃色笑話集錦。雖然娛樂效果頗佳，但無大腦的劇情恐怕會嚇跑許多玩家。不過轉念一想，遊戲本來就是以限制級發售，成人風的笑點也的確逗人發笑。雖然有點低級，但我數度笑岔了氣，在娛樂上似乎更勝一籌。劇本以狂想為主。有些部份超脫現實，甚至出現了外星人與黑魔法等科幻題材。整部遊戲只能用「脫線」一詞形容。作家常常天外飛來一筆，在該嚴肅的時候穿插一個搞笑場景，或是一個成人笑話，連選擇肢都會出現很「黃」的選項。無厘頭的劇情一下又讓氣氛輕鬆了不少。但缺點便是劇本缺乏深度，甚至不用花大腦去思考。因此對劇本要求較高的玩家恐怕要失望了。每個不同的人物路線，故事都完全不同。除了每一人物都有隱藏的身份設定，任務進行的過程也都完全不一樣。主人公的個性很複雜。一會兒是驕縱任性的富家公子；一會兒是處事圓滑的和事佬；一會兒又是精蟲上腦的妄想魔人...。可別沈迷於色慾而忘記任務啊(笑)。後期的分歧點非常多，幾乎每次的選擇肢只要選錯，就會導致 BADED。雖然劇本預告主人公完成任



你打我！連我爸爸都沒打過我的說。

音樂與配音

配樂方面頗糟。除了作曲不佳外，多數場合無法搭配劇情，失去了配樂原本的意義。另外 H 時，使用超激烈的配樂，這實在是...。有這麼一發不可收拾嗎？雖然是刻意製造「笑果」，但把之前培養的氣氛都破壞殆盡。配音方面，很多角色的個性特質沒有表達出來，語氣也稍嫌放不開。H 的部分大多表現不佳，沒什麼說服力。



饒命啊！女王陛下～。

結語

雖然許多雜誌對這款遊戲的評語，都是「H 充實」、「肌色滿載」，但爆笑的劇本、誇張的畫面和音樂、以及不夠出色的配音，都讓整款遊戲的情色程度下降不少。總之，這款遊戲純粹是為了搏君一笑。您若跟它認真，您就是跟自己過不去。所以還是別太鑽牛角尖吧。雖然本作缺點頗多，但把他當作殺時間的小品，還過的去啦。



劍拔弩張的氣氛。

ラシエルの箱庭—少年と解放の咒文—

撰稿：莎琳娜
製作：b_works
代理：b_works
類型：AVG
售價：¥6800
配備：
P 166、48MB RAM、650MB HDD、DX5.0以上支援、640 X 480，Hightcolor以上 音效卡：PCM支援、4倍速以上CD-ROM

故事腳本：高野克巳／崎村侑子 原畫作家：櫻澤いづみ 遊戲版本：Jwin98/2000/ME/XP 語音：僅攻略對象有



「別過來！那雙眼睛...似乎能看透一切的眼眸，逼的我快發瘋了！」少婦像是看到了世界上最恐怖的東西般，失去血色的雙唇微微地顫抖。
「被詛咒的孩子啊...。」她一步一步地往後退，儘可能的遠離眼前的少年。
「媽媽...。」「別碰我！」打落了對方伸過來的小手，少婦放聲大叫：「你不是我的孩子！」。



■官方網址 http://b-works.product.co.jp/

Rashiel's Riddle

才華洋溢，容貌俊美的主人公一齋賀伶，與生俱來就有一種特殊能力：只要透過身體上的碰觸，便能得知對方心中的想法。對伶的超能力感到恐懼的母親，終於精神崩潰而住院。伶也因此產生厭世的想法，每天便過著怠惰的生活。有一天，自幼便認識的遠親一九條鷹見來訪。鷹見剛繼承九條家的家業，成為新一代的當家。看著伶過著寂寞難耐的生活，鷹見便提議，委託對方教育和監視他手裡一個貴重的「商品」。原來以經商致富的九條家，專門秘密提供「商品」給特約的「顧客」。這些「商品」往往是特殊的少年或少女。因此，鷹見的父親有「奴隸商人」之稱。而其中最寶貴的「商品」，是一個擁有「天使」血統的少年一淺羽望。鷹見要託付給伶的「商品」，就是這位少年。「只要能不讓他的肉體受到傷害，免得影響『商品』的價值。其他隨便你怎麼高興處置都可以。」鷹見悄悄地對伶這麼說著。一方面對無聊的生活感到厭煩，另一方面克制不住對望的好奇心，伶答應了鷹見的委託。於是他來到了鷹見的別墅，開始和這位少年過著與世隔絕的生活。在為期二週的豪宅生活中，每天與望相處，讓原本距人於千里之外的伶，內心也開始產生變化...。日子一天天的過去，伶也慢慢發覺到自己身體裡隱藏的秘密。鷹見真正的意圖究竟是什麼呢？望的體內真的流有「天使」的血統嗎？望的命運掌握在伶的手中。凍結地命運齒輪，在伶的選擇下，開始緩緩地轉動...。

系統介紹

系統功能非常齊全，SYSTEM裡甚至能對各種設定作細部調整。儘管公司在遊戲宣傳上，大力強調續用前作的關係值系統。什麼叫作關係值呢？其實就是玩家們熟知的好感度啦！比較特殊的是遊戲中，重要選項會出現燈號提示，燈號的明滅代表著角色的好感度升降，玩家不難發現想選擇的選項。而且甚至可以返回前一個選項，就算選錯了也沒有關係。遊戲中每一天結束時，系統還會秀出目前各角色的好感度。遊戲後期，則是依照好感度最高的角色展開路線，因此只要注意選項造成的好感度上昇或下降，便不難攻略到心愛的角色。另外H場景相當輕描淡寫，也可以依據選項來迴避，這點對許多不能接受限制級的玩家而言，實在是一項福音呢。最後要注意一點，回想場景的部分，真璃繪僅有5個場景可供選擇。如果選了第6個空白的選項，電腦會發生當機的情況。



不蓋被被睡覺會著涼喔。



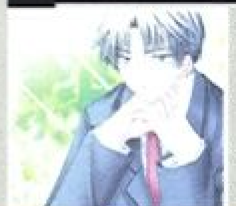
遊戲介面採用復古歐洲風格，雖然不是很華麗，但在編排和美工巧妙地搭配上，卻讓人感到非常順眼。

畫面指數 9



遊戲可在Cwin2000、XP的日文環境下安裝與執行。存檔的欄位共有100格，稍嫌太多了。

操控指數 9



本作配樂由知名作曲家水月陵擔當。雖然BGM只有12首，但曲曲優美動聽，值得一再聆賞。

音效指數 9

故事並不算短，聽語音攻略一輪需要7小時！（若不聽語音約花2.5小時。）

內容指數 7

平均指數 8

與其他遊戲相比，算是近期難的出現的佳作。有機會的話，不妨考慮玩玩看。

劇本與原畫



不蓋被被睡覺會著涼喔。

這次的題材是少見的類型，有很大的發揮空間。故事性頗佳，雖然「天使」的題材屢見不鮮，但充滿夢幻氣氛的世界觀，一下子就吸引了不少女性玩家。在故事上也的確頗有深度。不僅是每個人物的設定，都有其背後隱藏的個性和秘密。劇情也峰迴路轉，實在很難猜透結局呢。可惜在寫作上，節奏稍嫌不夠明快，過份詳細的說明有流水帳的嫌疑。另外對於角色個性的刻畫差異也不夠明顯，看久了就會覺得：怎麼主要角色說話的語氣這麼相近呢？另外最受爭議的，要屬真璃繪的設定。雖然b_works前作－《Seraphim Spiral》便可攻略女性角色。這種遊戲設定，最棒的是女性角色並不是花瓶，而在劇本中佔有一定的份量。但真璃繪還是史上第一個18禁BLG可攻略的女性角色。也因此引發一些BL愛好者的強烈不滿。尤其多數玩家就是因喜歡看男性而不想看女性，才會沈溺於BL的世界，女性玩家也多少還是會有嫉妒的心理，而真璃繪甚至有H場景...。雖然為了平息衆怒(?)，b_works將真璃繪性別設定為可男可女。但此舉更引發玩家的抱怨，在本作攻略對象極少的情況下，認為該公司用「偽蘿莉」充數。除此之外圖畫上還有不協調的感覺：當走真璃繪美少年路線時，H場景前的CG可以明顯發現她胸前「變平」了！在之前所有的CG和立圖中，她都有胸部。最後突然消失的無影無蹤，實在感覺很怪異。附帶一題，真璃繪在第一輪時不能攻略。必須完成一次望或鷹見的GOODED，開啓《？？？》的番外篇後才可在其中攻略。在畫面上，除了原畫的風格漂亮美觀外，著色上也同樣出色。將整部作品打造的亮麗搶眼，又不失脫俗之感，與劇本意圖營造的氣氛相當契合。可惜就是CG總數只有63張，實在太少了。而且CG裡常沒有背景...，原畫有點混。一般對話的背景圖倒是可圈可點。古歐洲風格的豪華擺設，將九條家的財富完全表現了出來，也可以看得出豪宅的寬廣。另外我一直很好奇，為什麼望會沒穿褲子，光著屁股到處跑呢？（笑）。

結語

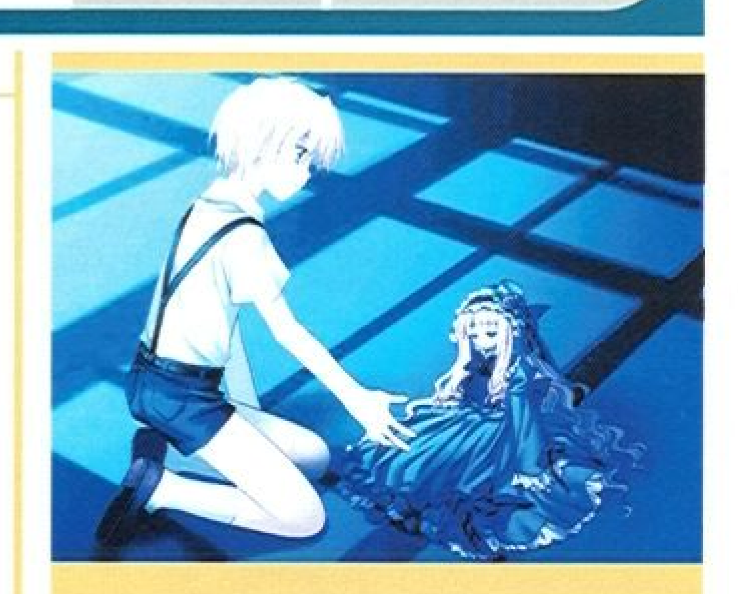




哼哼哼...！

沒事吧？站得起來嗎？

最後配音方面，一般對兩位女性聲優的評價上小有抱怨，認為他們的聲音太尖銳了。對於習慣低沈男音的BLG玩家難免會感到不適應。我則是對幫望配音的涼森ちさと頗有微詞。雖然是為了符合劇本中楚楚可憐的小動物特質，但配音員已經忘記望是男孩子了。涼森完全把他當蘿莉在配，這實在很難原諒啊。H場景同樣也沒什麼說服力。其實主人公沒有配音也同樣為人所詬病，尤其伶的個性非常複雜，這個角色相當有挑戰性。若能找到合適的配音員，將他內心封閉的苦痛成功詮釋出來的話，遊戲整體一定會更加出色。





特典大賞

首版附贈原聲帶CD，內容完整收錄遊戲裡的12首背景音樂，通販特典則是附上了遊戲原畫集，A5格式48頁。




AIR STRIKE 2
Rough, cruel and intense helicopter 3D action game that makes
you fly and fight overdesert, Water and industrial areas.
100+ land, air and water enemy units will make your life worse then hell.
There are five different landscape types and the terramorphing feature.
If you pass all seventeen levels and kill all enemy bosses,
please tell us how you did it.



空中武力 2
AIR STRIKE 2





超逼真的空戰實況 超痛快的毀滅武力

- **火力滿載的戰鬥直昇機** 6 架火力十足的戰鬥直昇機，運用自身的特點，翱翔天際、稱霸天空。
- **迫力十足的地圖與場景** 4 種視野任意切換，翱翔在各種不同的氣候和地形裡，挑戰玩家操控能力。
- **200% 超武力完全釋放** 9 種獨特武器及 6 種飛彈，穿梭在槍林彈雨中，用最強的武力殲滅敵人。
- **緊湊刺激的戰鬥節奏** 動感即時的爆炸效果和特效，讓玩家連喘息的機會都沒有。

遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考







迷宮地圖大追擊

玩家反應大考驗



閃躲敵車考驗反應

前後左右我鑽鑽鑽，敵車緊追快噴煙，目標吃掉所有旗幟與金幣，邁向勝利關卡！



道具超多玩法多樣

加速、暫停、移動陷阱、爆炸球等，各式各樣全新活潑道具，新鮮好玩樂趣無窮！



萬種地圖多變景緻

千變萬化迷宮般地圖，春夏秋冬風景盡收眼底，笑果十足好玩音效，讓你開車好開心！



好玩上手設計貼心

難易設定、車速快慢任你選擇，自動轉彎不會按到手抽筋，分數高低全家同樂比一比！

※遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。






迷魂追追追，
快樂衝衝衝！
DizzyKart
超級迷魂車
Dizzykart

受到金鵬王朝託付，陸小鳳接下挑戰…
要尋回遺失的寶物、要揪出陰謀的真凶…
然而，在漫長的訪查途中，竟遭受不斷的偷襲與暗算…
最後揭曉的謎底，兇手竟是…



武林至尊古龍究極名作‧原著改編！

現正熱賣中！！

驚異奇案！ 感受東方武俠的奇幻境界‧挑戰峰迴路轉的奇案解謎！

絕世奇俠！ 一手掌控傳奇主角，全自由配點技能修練系統，獨一無二絕世奇俠養成！

至尊奇技！ 流火、冰結、迅雷砍、乾坤劍…體驗炫麗絕招奇技，至尊武功運用自如！

絕色奇景！ 宏偉城鎮、華麗宮廷、山野竹林…傳統東方美景完全呈現！

研發 gameone　發行 智冠科技股份有限公司




靈犀一指
瀟灑點破江湖險惡
鳳舞九天
御風突圍十面埋伏



RO樂園

撰文/Rare

以極限破壞力瞬殺敵人的魔法專家

巫師

在分析巫師這個職業之前，先來說說它的相關背景。

話說巫師這種魔法類型的職業，在RPG中算是一定會登場的角色，與騎士並列為兩大基本型；當然他們可能有很多稱呼，不過總的來講，就是近戰系與魔法系，這也是目前所有線上角色扮演遊戲中幾乎都會出現的類型。

巫師一詞除了常在遊戲中出現之外，這個世紀以來也因為一些時下流行的產物如《哈利波特》、《魔戒》等小說及電影而廣為人知；然而現實世界中的巫師並沒有像遊戲中那般神通廣大，還可以使用各式各樣華麗又花俏的魔法。在早期，巫師運用咒語、法術及藥草替族人驅鬼治病，所以也被稱為巫醫，現在美洲及東南亞一帶還有巫師的存在。或許受到巫師會使用咒語的影響，在許多奇幻小說與遊戲中，巫師變成會使用法術進行攻擊、防護，甚至可以改變大自然，成為一種不可思議的角色。



筆者的巫師特寫

在RO中的巫師，其實就是魔法師的二轉，最大的改變就是可以使用的法術增多了。其實兩年多前RO剛推出時，筆者就曾好奇過魔法師的定位，到底是輔助呢？還是攻擊呢？因為某些遊戲會將這兩者合而為一，在初看魔法師的技能時，筆者尚未十分確定。然而之後二轉的巫師推出，看了看技能就相當清楚了。整體而言，他算是個攻擊型的職業，並沒有多少輔助魔法，尤其二轉後的巫師技能中絕大多數都是攻擊魔法；換言之，RO中的巫師是定位在「以魔法獵殺敵人」的職業。

巫師算是個很容易令人產生幻想的角色，而且很多人都對這個職業津津樂道，尤其是一些魔法狂熱者，我想這大概是由於現在的世界是科學世界，沒有魔法之故。不過...雖然巫師相當令人嚮往，不過說實在的，RO玩巫師的人數與其他熱門職業相較之下算是少數，原因很簡單，因為玩巫師比較需要「用腦」，怎麼說呢？小至角色的培養、技能的研究，大至法術的施放技巧、配點的鑽研等，相較於其他近戰職業都得更加費心；而且再加上就筆者的觀察發現，「魔法師」類型的職業在各大線上遊戲中幾乎都有個通病，那就是「有錢就好玩，沒錢就難玩」，舉凡筆者所玩過，而市面上又較廣為人知的線上角色扮演遊戲：天堂、暗黑、RO、EQ、TW、天堂2，乃至最近的FlyFF等皆是如此，意思就是只要有錢，有錢到裝備卡片等都能買到頂級貨，或是有些遊戲法術要花錢買或學習，有錢到所有法術都能一網打盡，那玩起來就會極為強大而且輕鬆愉快；沒錢的話就會比較痛苦，大概就是半調子，打強怪擔心被秒殺、打玩家還要考慮人家願不願意跟你打(因為通常近戰職業會囉哩八唆，禁這個禁那個，當然原因無他，只是怕自己輸)...所以最後只能以欺負弱怪或者輔助為生。看到這裡可能有人會想說，有錢當然每個職業都能玩得好，不過筆者倒是認為這種情形在魔法師身上最為明顯，有錢沒錢，簡直是一個天堂，一個地獄。



巫師的一身標準配備

巫師在RO中也曾經載浮載沉了一陣子，大致上來講算是一開始最強，然後逐漸改弱；記得從前從前，巫師是RO裡最恐怖的職業，PvP開放後，巫師更是到達千人斬的地位，而擁有蜂后卡的巫師更是可以稱之為神！在當時，火柱不但可以一口氣放一坨等著敵人來踩，更重要的是可以直接放在敵人腳下，所以換句話說，火柱連放就等於秒殺對手，無論你魔防多高還是血有多厚，在火海戰術之下是絕對無法生存下去的，以量取勝...我想就是這個意思吧！

當時還有個技能叫暗之障壁，也是相當快樂的法術，這玩意兒目前來講是可以建立一道牆，敵人的攻擊完全無效，等級10可抵擋11次，最多持續50秒；筆者在當時PvP裡看到一位橫行天下的巫師就是擁有蜂后卡的巫師，因為不需要耗費礦石，於是他一個補HP的東西都沒帶，只準備了一堆補SP的藥就進來了。當時是騎士最紅的年代，筆者看到的是6個騎士圍上去打他，相當壯觀，不過我去廁所尿個尿回來騎士就躺光光了，有種相當歡樂的感覺......。

後來巫師另一招練功打人兩相宜的泛用技－火牆，可以無限段施放，基本上許多人靠這招練功，彈指之間就把怪物彈死了，可以說不費吹灰之力。正因為當時的巫師太過強勢(雖然蜂后卡是稀有品，不過沒有的人依然能準備大量礦石應戰，畢竟礦石不貴)，所以之後陸陸續續大小改版都將巫師逐漸弱化，不但火柱改成無法在敵人腳下施放，又多了一堆條件，暗壁改成無法對同一個點重複施放，火牆同畫面的施放數量也加以限制了。除此之外還有一些調整，幾乎也都是弱化巫師，例如改掉冰雷的暴力從此讓巫師滑步走入歷史，以及令巫師們頭痛的怪物屬性不斷變換等，筆者就不再贅述了。

很值得一提的是幾個月前的火柱事件，根據RO官方網站的技能表提供的訊息：「改版後火柱將改回可以施放於目標腳下」，使得當時有練巫師的玩家重新燃起了一絲希望，不過幾個月過去了，最後證實是官方放的假消息(其實韓國原廠從來沒提過這件事)，這件事讓許多人學到一個教訓，就是有些事情還是不要抱太大期望比較好......。總之巫師是個變化相當大的職業，歷次改版其實只要動輒一兩個小變化，就可以整死一個巫師。嗯...這期的敘舊就到這裡為止，接下來筆者將針對不同巫師相異的配點方式，做一完整的類型分析。

攻擊型巫師

INT-DEX型

沒錯，這就是最正統的巫師，也是最典型的巫師，正符合本期標題所說「極限破壞力」的類型。其實攻擊型巫師本來配點兩大主軸就是INT與DEX，但是也有不少巫師玩家除了此兩項外，還加了其他素質的，因此筆者將其細分三類，而此型是以追求INT、DEX雙99的極限型。



用怪物情報來偷窺一下怪物吧！

優點

最顯而易見的兩大優勢：魔法攻擊力極強、施法時間極短。此型巫師在單位時間內殺怪的速度是所有巫師中最出色的，由於其強大的魔攻力與極短的施法時間，使得怪物往往在接近他們之前就被消滅殆盡了，清怪效率相當高。當然由於高INT，SP也會非常多，練功時幾乎不用等魔力，法術也可以放得很快樂。此外這型由於高破壞力，也使它成為組隊時最受歡迎的巫師類型。

缺點



巫師碰到暴走又沒人陪是很可怕的一件事…

首當其衝的就是不好練。說真的，此型的缺點也不少，而且缺點就是由於優點而產生的。怎麼說呢？由於ID雙99的配點，使得其他素質的分配變得吃緊了(其實這也是其他雙極限配點職業的問題)，但是在巫師身上這種缺點還滿明顯的。首先，巫師是個血量極少的職業，少的程度在RO中也可以稱得上是數一數二，不過這也是沒辦法的事，魔法師系列的職業原本就應該這樣設定了，如果魔法強血又多，那我想大家應該都會跑來玩法師。既然血少，那最怕的當然就是被秒殺了，也可以說是續戰力的問題，這型巫師由於沒有能閃怪的AGI，又沒有能活命的VIT(此兩型後面會提到)，因此最忌諱的就是單打獨鬥，換句話說，此型巫師是較適合組隊的，一個人打非常危險。

此外這類巫師其實最樂見的，應該就是碰到暴走的場面，此話怎講？因為攻擊力強魔力又多，怪物一隻一隻清絕對沒有一坨一坨清來得有效率，而且一次滅一群怪也才能展現出純ID巫師的特性，與滿足玩家自身的快感(謎)。但是同時它最怕碰到的也是暴走，因為暴走時如果一個失神，就等於跟死亡畫上等號，這是一體兩面的殘酷事實：所以說這型巫師在迷宮深處幾乎是要組隊的，一個人難以存活下去，當然組隊也是要找有牧師的隊伍，甚至有牧師也是危機四伏，玩的時候往往會提心弔膽，這是一大缺點。筆者建議要找有經驗的牧師組隊，而且要高INT的，配合天賜、霸邪、加速等輔助魔法再搭配其他幾個攻擊型職業，才會相得益彰。

配點建議

在這裡要先澄清一個觀念，就是巫師DEX目前版本影響的只有物理攻擊命中率與物理攻擊最小攻擊力(換句話說就是物理攻擊的穩定性，數字會不會飄)，但是這點幾乎沒有巫師會關心，所以剩下的只有施法速度了。或許有讀者會聽過有人說DEX也跟巫師的攻擊力有關，這是錯誤的，不過這也可以解釋成：由於許多魔法都有所謂的詠唱時間，也就是施法時間，因此詠唱時間越短，代表同樣的單位時間內所能施放法術的次數更多，因此就產生了攻擊力比較強大的事實。

此型巫師初創角色時以STR1、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT9起家，DEX與INT是必點素質，至於AGI則是配點六邊形的限制。之後只點INT即可，如果你不嫌難練的話，可以在二轉前都點INT而不用管其他點數；這型本來就不好練，先全點才能顯出它的特色。當然DEX也可以視情況多少加一些。

二轉後繼續衝INT到99，在INT到99之前，DEX 差不多控制在30以下就行了，等INT到99之後再開始補DEX到99，這型的配點其實還算滿簡單的；唯要注意的是千萬不能點錯任何一點，因為到99級時點數會剛剛好用完，剩下一點，所以如果點錯一點那就無法達到INT、DEX雙99的境界了。

能量外套也是近來巫師另一實用技能



火牆要放得好可是須要經過一番磨練的

INT-DEX型巫師到99級時的終極型態，建議的各項能力素質如下：
STR1+1、AGI9+8、VIT1+1、INT99+12、DEX99+6、LUK1+2

此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：
HP3319、SP1901、Matk(基本魔法攻擊力) 336-595、
FLEE(閃躲能力)116+1、HIT(命中率)204、負重量2430

另外筆者要提醒一點，就是此型的技能修練問題：基本上，巫師在二轉前還是魔法師的時候，有個頗具爭議的技能－「禪心」，它的作用是「讓魔法師SP快速回復，當停留在原地不動時，技能等級每提昇一級，每十秒回復量+3，移動中無法回復」。換句話說也就是讓巫師SP能夠源源不絕的技能。一直以來都有人在爭論是否該點這個技能，筆者對於這個爭議是覺得見仁見智，不過對於純ID巫師筆者是不建議點的，因為純ID型巫師SP絕對夠用，比較不夠的應該是血，只要不小心被怪碰到就會大量失血，而當你在忙著注意自己血量的時候，SP早就滿了，所以點禪心到最後一定會令你後悔不已，筆者在此提醒想玩這型的玩家最好避免點禪心，拿去點其他任何一個法師技能都會比禪心實用些。

INT-DEX-VIT型

這型的巫師算是比較少見的，但是據筆者所知似乎練過的都說棒，只是筆者認為這樣就有點沒有巫師的樣子了，與其玩這型那何不玩騎士呢？不過見仁見智，也是有部分玩家玩此型巫師玩得津津有味的。

優點

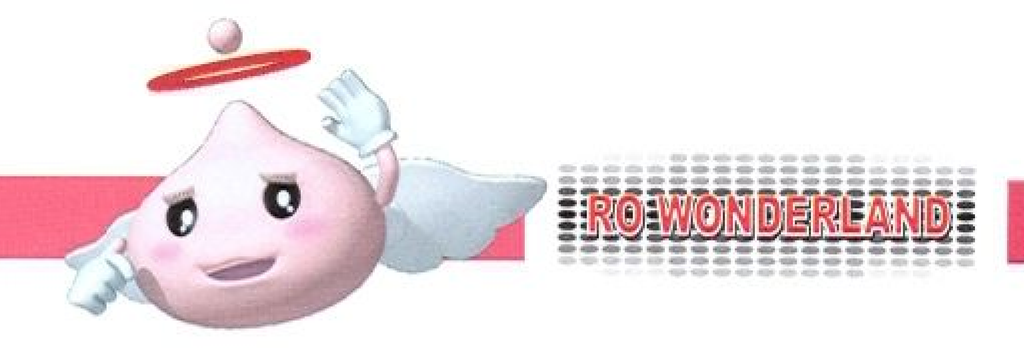
魔法攻擊力與INT-DEX型同樣強大，同時兼具血多的優點，無論是拖車/PvP/GvG都能活得比較久。而且在台版RO的連線品質下，說實在的我想有玩巫師的玩家都知道，常常放個火牆明明放得就很成功，但還是會發生怪物穿牆而過的靈異現象，此外由LAG衍生的弔詭事件也不勝枚舉，所以血多絕對是有它的優勢存在的。

缺點

即便有不低的VIT，但礙於巫師設定，血也不會多到哪裡去，在兼顧INT99與DEX也不能太低的情況下，VIT型巫師血量大概最多也只能到6千，現行版本中武僧的阿修羅霸凰拳、騎士領主的螺旋擊刺、狙擊手的銳利射擊、十字刺客的致命塗毒等皆有秒殺巫師的實力，此型巫師的半調子VIT看在這些職業的眼裡有跟沒有是差不多的。此外由於缺乏高DEX又毫無AGI的關係，練起功來也會相當辛苦。

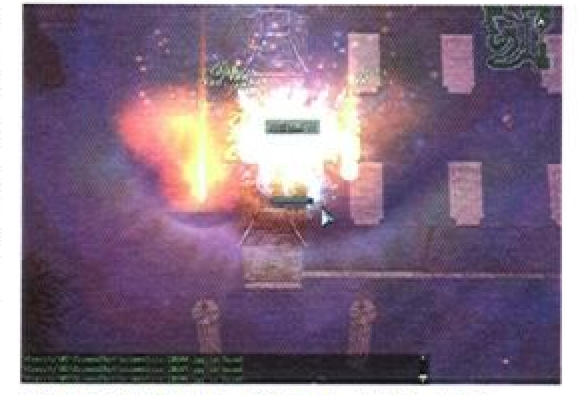


冰凍術，冰人冰怪兩相宜



配點建議

初創角色時以STR1、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT9起家，在二轉前筆者是建議都衝INT就好，加法和INT-DEX型巫師差不多，因為VIT其實在面對一大群怪物時其實也沒有很大的用處，會這樣練的人大多數是為了在PvP與GvG中能夠比別型巫師活得更久，而二轉前通常沒什麼人會去玩這兩種東西。


怒雷強擊用來清暴走相當方便

二轉後持續加INT與DEX，在INT到99的時候，DEX含加成大約到60左右即可，其餘點數都配到VIT，至於分配時機請讀者親自嘗試後再行定奪，因為面對不同怪物時，配點的情況也是會大相逕庭的。

INT-DEX-VIT型巫師到99級時的終極型態，建議的各項能力素質如下：
STR1+1、AGI11+8、VIT77+1、INT99+12、DEX54+6、LUK1+2

此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下
HP5792、SP1901、Matk(基本魔法攻擊力) 336-595
FLEE(閃躲能力)118+1、HIT(命中率)159、負重量2430

防禦型巫師

INT-AGI型

這型巫師據筆者所知，在早期很少人玩這型，後來逐漸變多，但到最近又變少了。其核心目標是在魔攻力足夠的情形下，把AGI提昇到99，使用施法快速的火牆、心暴、直火牆+崩裂、鎖影等來攻擊怪物，對於命中率高的怪物則使用泥沼來應付。最終目標是達到INT、AGI皆99的境界。或許你會說應該也可以不用配到這麼極端吧？當然可以，但不配到極端的話，通常就屬INT-DEX-AGI平均型巫師了；此型巫師對於卡片的加成效果極為看重，裝備選擇上須謹慎考量。


被突然現身的死靈宰了…orz

優點

首先是點AGI的直接優點：不用浪費初始加在AGI上的那9點，加上巫師系是全職業中，AGI加成僅次於刺客的，所以玩這型的巫師可以說是配合了巫師本身先天上的優勢。至於為何巫師AGI天生加成就這麼高？我只能說這是RO的設定。其次就是續戰能力佳，在有強大優勢火力的情況下，面對暴走時只要玩出心得來，可以輕輕鬆鬆地消滅龐大的怪物群；而其極高的AGI也使此型巫師整體戰鬥能力大幅提升，無論是單打獨鬥或以一擋百都能夠得心應手。另外若是搭配劍魚夾與幽拔，差不多能夠成為全RO單練能力最高的職業。



崩裂術雖然不是很華麗但效果也不錯

缺點

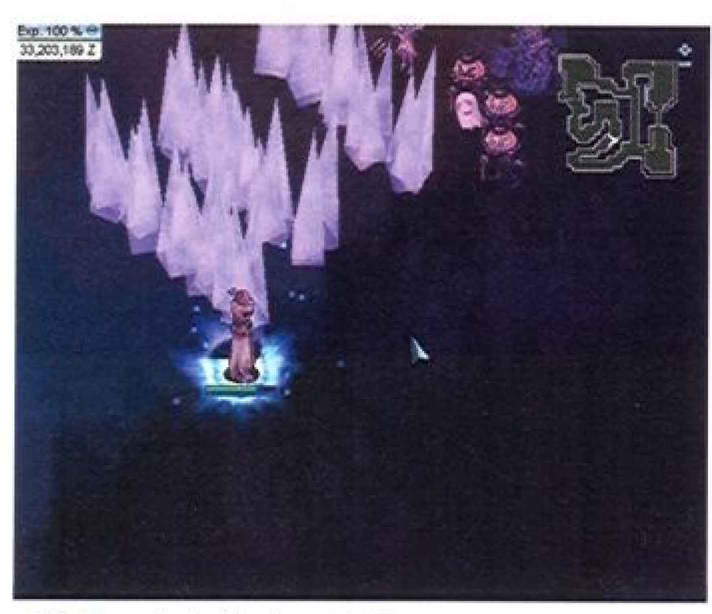
由於INT、AGI都衝到99，因此其他能力幾乎無暇顧及，最大的缺點就是DEX太低，施法時間過長，導致玩起來常有種等待的感覺，所以這型巫師比較喜歡一次清一群怪物，才不會玩起來節奏緩慢。在角色的養成上，二轉前也會滿辛苦的，屬於大器晚成型，但練到最後期戰鬥力仍略遜於INT-DEX型巫師一籌。

配點建議

初創角色時以STR1、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT9起家，二轉前INT與AGI維持1：1點即可，二轉後全力衝INT到99，接著再補完AGI。這型的巫師因為施法時間實在太長，很容易被怪物中斷，所以裝備上請務必搭配劍魚夾保命；另外泥沼地也是此型巫師必備的技能，請這型巫師務必點此技能，並且點到5級全滿。有了泥沼將會使你的練功之路更加順利愉快。

INT-AGI型巫師到99級時的終極型態，建議的各項能力素質如下：
STR1+1、AGI99+8、VIT1+1、INT99+12、DEX9+6、LUK1+2

此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：
HP3319、SP1901、Matk(基本魔法攻擊力) 336-595
FLEE(閃躲能力)206+1、HIT(命中率)114、負重量2430


呵呵…大家休息一下吧

此型巫師在練功時有時候投資報酬率會忽高忽低，運氣不好可能玩沒兩下就被怪物送回家了，所以練功時最好多帶些補品出門。

平均型巫師

INT-DEX-AGI型

此型是針對INT-DEX型改良而成，屬於防禦走向，較為平衡的一型。基本上這型也就是所謂的平均型巫師，加AGI雖然跟防禦沒有直接關係，但是迴避高所帶來的好處，當然就是比較能不被怪物摸中了；此型巫師在晚近才比較廣泛地被玩家使用，筆者所主練的巫師即是此型，當然這也是我的個人喜好，我想有看之前遊世雜誌的讀者，或許還有點筆者偏好平均型的印象，因為可以發現其他型的優點，也可以發現其他型的缺點，同時又比較泛用。

優點

在INT同樣與純ID巫師達到99的情況下，攻擊火力一樣強大，但是多了些AGI彌補防禦上的不足，在與怪物交手時活命機會較多，也比較不用擔心續戰力的問題。另外練功可以算是所有類型的巫師中最好練的，也是優點之一。

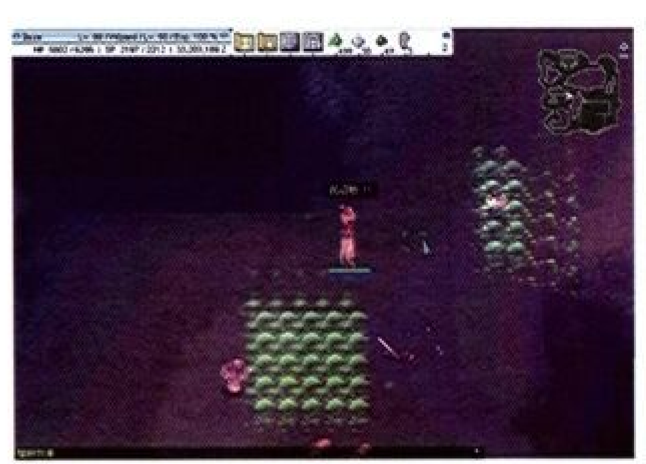
缺點

此型同樣也有平均型半調子的通病，迴避率不及INT-AGI型，施法速度不及INT-DEX型。面對怪物暴走時，不高不低的AGI也無法發揮什麼效果。此外血量仍然不多，是這型的致命傷。

配點建議

初創角色時和INT-DEX同樣以STR1、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT9起家，二轉前基本上筆者建議INT、DEX與AGI三者並行，分配上約1：1：1。或許有人會對這種說法不表認同，不過會這樣做的原因是因為比較好練，二轉前AGI對閃避的效果是相當重要而且明顯的，在這段時期先撐高AGI，往後練功將會比較輕鬆；練到後期怪物命中偏高，若等到後期再開始加AGI，不但對練功沒有什麼助益，也會覺得其他點數相當吃緊。

而AGI到99級時，筆者也不建議加太高，只要搭配巫師的技能「泥沼地」（對地面使用，形成5×5的泥沼困住敵人，使目標的AGI、DEX及移動速度減少一半）就可以了，將AGI與DEX差不多維持1：1是較好的選擇，這兩個素質差異過大將導致迴避過低或施法過慢的缺點。



泥沼地是許多巫師的保命招，但是要放得好也要累積相當充足的經驗才行

INT-DEX-AGI型巫師到99級時的終極型態，建議的各項能力素質如下：

STR1+1、AGI69+8、VIT1+1、INT99+12、DEX66+6、LUK1+2

此時的人物攻防能力（不包含武器、防具、卡片的加成）如下：

HP3319、SP1901、Matk（基本魔法攻擊力） 336-595

FLEE（閃躲能力）176+1、HIT（命中率）171、負重量2430

此型巫師筆者也不建議點禪心，可以省下來練其他技能

逆天型巫師

STR-DEX-AGI型

本期也為讀者們介紹一下此型，就是傳說中加STR的巫師。會這樣玩的人，不多，不過這樣玩的確能夠成為一個道地的魔法戰士。



誰說巫師不能近身戰硬上！

優點

是所有巫師中唯一能夠一路近身直接與怪物搏鬥的類型，常常會引起眾人的目光。玩起來也相當新鮮，基本上練功時只要不碰到暴走都會相當順利。搭配巫師原有的一堆攻擊、輔助魔法與黑蟻夾、瞬移夾等，打起怪來更是如虎添翼。除此之外也滿好賺錢的，只是培養上也需要花不少錢就是了，但是等後期成型後就不需再花什麼錢，反而可以拿它來當生財工具。還有一個常被人忽略的優勢，就是負重量很高，沒有一般巫師會過重的問題。

缺點

基本上......逆天型本身就是一個致命性的缺點。此型無法在PvP和GvG中發揮作用，也無法清理暴走，同時會有半調子的感覺。物理攻擊不太痛，尤其是到後期更是明顯；魔法攻擊更是慘不忍睹，因為INT極低。另外角色的培養也不太容易，尤其是前期需要投資很多水錢在練功上。



配點建議

初創角色時和INT-DEX同樣以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，一轉之後請把這隻法師當劍士練，主要點STR，DEX在感覺命中率不足時再點即可，AGI則與DEX約維持1：1或3：2。對於逆天型巫師，筆者的建議是完全不要加INT，因為你加了那就不逆天了，而且若是又搞STR又搞INT，到頭來兩頭空會更加半調子；此型追求的就是能把人唬得一愣一愣的物理攻擊力啊！

STR-DEX-AGI型巫師到99級時的終極型態，建議的各項能力素質如下：

STR81+1、AGI85+8、VIT49+1、INT1+12、DEX45+6、LUK1+2

此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：

HP4881、SP1018、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)156

Matk(基本魔法攻擊力) 14-17、FLEE(閃躲能力)192+1

HIT(命中率)150、負重量4830

會加VIT的原因是由於大多數情況下此型都使用近身攻擊，若是照巫師原本弱不禁風的血量，可是相當危險的。就整體方面來說，要練逆天型巫師，倒不如練逆天型賢者會更加實用，至少他還可以有自動念咒可搭配肉搏攻擊使用。

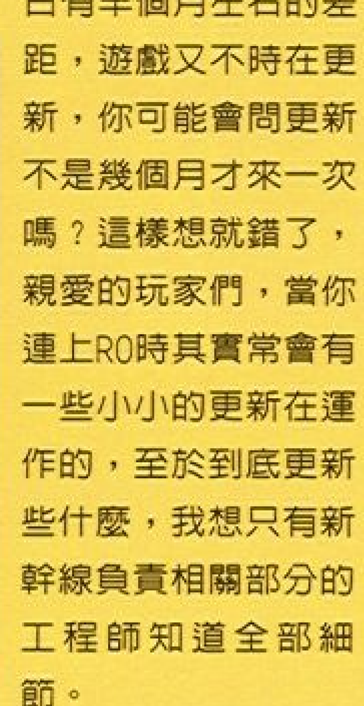


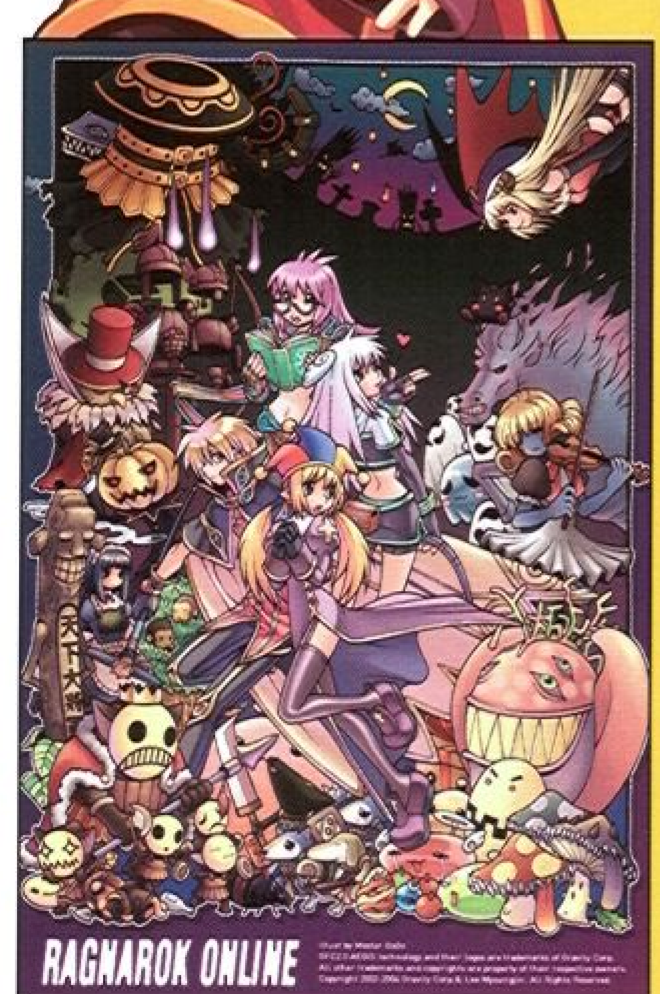




黑蟻卡與劍魚卡目前已經成為巫師的必備卡片了

結語





最後筆者回應三個問題。首先是有人跟我提到，能不能寫些攻擊力的計算或是某某技能的實測資料？針對這個問題，我是這麼認為的：基本上，由於雜誌是屬於平面媒體，其出刊日往往與完稿日有半個月左右的差距，遊戲又不時在更新，你可能會問更新不是幾個月才來一次嗎？這樣想就錯了，親愛的玩家們，當你連上RO時其實常會有一些小小的更新在運作的，至於到底更新些什麼，我想只有新幹線負責相關部分的工程師知道全部細節。

筆者不寫這類「數字實測」文章的第一個理由就是，假設我今天寫好了一篇洋洋灑灑的實測文，結果一週後公式有變，這樣我辛苦的結果就毫無價值了(至少對讀者而言是這樣)；第二個理由是實測文很難滿足所有人的需求，舉個例，我是要寫哪個職業打哪個職業的實測？哪個職業打哪些怪物的實測？哪種武器對哪種防具的實測？交叉比對之下，相信有學過排列組合的人都知道，是有很多種寫法的，要以雜誌有限的篇幅來談這些問題，實在是不切實際；第三個理由是個人喜好，其實我不愛鑽牛角尖，對於弄一些數字上的東西我覺得是沒有太大意義的(其實我對於目前所寫的內容中「配點建議」的部份就覺得有點過意不去了，因為說實在話配點不見得要制式化，不過礙於人總是會想要有個參考，所以筆者還是每期照刊)。因此對於想鑽研到分毫不差的讀者可能要說聲抱歉了，這類東西算是較偏第一手性質的資料，筆者認為若是上網找找資料，比較能找到符合你們需求的東西。

其次是報導職業的問題，有人問：為何不報進階二轉職業？這點筆者可以很肯定的回答：因為是計畫。我的計畫是這樣的：舊二轉職業→新二轉職業→進階二轉職業(不分新舊)，原因一：按部就班；原因二：其實也不是人人都有時間玩到99級轉生繼續為進階二轉打拼；當然要全部報完需要很長的一段時間，這只能交給時間來解決了。

最後有玩家提到想要看更新的東西，就是韓國方面有沒有什麼新的資訊。這點筆者是持贊同意見的：其實我自己以前看雜誌，通常有關線上遊戲的部份，我最愛看的是更新情報，就是未來會如何如何之類的東西，反倒是跟攻略有關的會暫擱一旁，等到有需要再仔細研究一番。不過這點有雜誌爆頁上的限制，但既然有人提出，筆者往後也會朝這個方向努力，請讀者們拭目以待吧！


劍俠情緣
jx online
代言人 蜜雪薇琪
生死相許的依賴

儲物擴展箱和人氣主題曲這一生只為你



蜜雪薇琪包

獨家不再版上市中

- 劍俠情緣資料片2片 ●使用手冊1本
- 150點儲值GF卡1張
- 虛擬寶物卡1張-包包都送儲物擴展箱+保密功能哦！
- 【 東邪西毒的剋星 】熊貓防毒軟體免費試用15天
- 【 粉絲必備 】蜜雪薇琪珍藏影音光碟1片
  （含劍俠超人氣主題曲 這一生只為你 等...三首、劍俠廣告CF、蜜雪薇琪獨家桌布等）

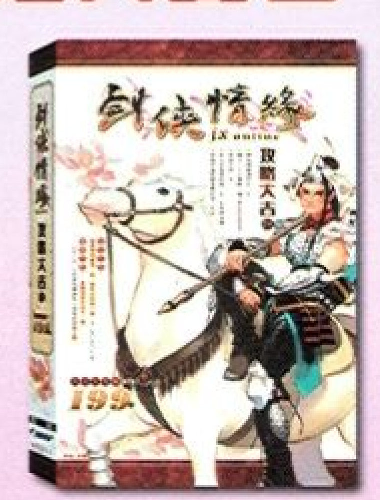
決不再版價 **NT 299** 元

萬眾躍馬包 奔騰熱賣中



氣勢如虹價 **NT 49** 元

攻略大吉包 如意熱賣中



大吉大利價 **NT 199** 元

全新開放洗髓島及儲物擴展箱！

復仇懸賞逞奸罰惡	只要花一點銀兩，就可以委託衙門，設計懸賞任務，由其他武功高強的俠士幫你雪恥。
全新地圖全新開放	白雪皚皚的長白山及汴京北部的臨渝關，更多的怪、更高的經驗，讓你練功事半又功倍。
神秘幻境洗髓之島	打通任督二脈，技能點、潛能點全部重置，實力大增，武功蓋世傲視群雄。
夢幻寶物-儲物擴展箱	增加儲物箱容量，不用煩惱要賣裝備或丟道具，加上上鎖功能，提供更高的安全性。









●全省各大超商、3C通路均有販售

jx.gameflier.com



·似曾相識的依戀...

是誰？牽引著漂泊的旅人？

蒼白的幻影是救世的神子？還是滅世的魔女？

信念夠不夠穿越時空？勇氣能不能跨過生死？

謎樣的旅途，無盡的迴旋…

眞相的背後，還有多少考驗等待…



集結兩岸三地軟體研發精英　年度唯一重量級話題深情鉅作！











風色幻想III
~罪與罰的鎮魂歌~(上)

DATA	
遊戲類型	R · SLG
研究製造	弘煜
販賣流通	弘煜
網　址	http://www.fy.com.tw/wf3/

作者的話

各位玩家開始遊戲前，請先看看以下的注意事項：

1. 在本作《風色幻想3》中，當人物升級時會有屬性點及技能點讓玩家分配，而屬性的能力大致如下。
   - 力量 影響角色的攻擊力，劍士系、武鬥家系、弓箭手系必點。
   - 體值 影響角色的HP值及物理防禦力，近身肉搏戰的劍士系、武鬥家系必點。
   - 速度 影響角色的迴避率，武鬥家系必點，劍士系看玩家需求。
   - 靈巧 影響角色的命中率，及弓箭手系的攻擊力，弓劍手系、劍士系、武鬥家系必點。
   - 智力 影響角色的魔攻和魔防，魔法師系、治癒師系必點。
2. 遊戲中每一角色的技能幾乎也都是由玩家來點，只要玩家點數分配得巧，早期就可以學到很後期才會出現的必殺技，不過只有1級的必殺技威力實在是不足，最好還是循序漸進來學。一階職業的職業等級上限為30級，二階則為40級，所以玩家在轉職之前最好能升到職業等級上限拿完點數再轉。
3. 在序章中可不要用幽彌抓任何魔獸，如果抓了魔獸，在第一章和藍斯會合之後會因為等級的計算上使得藍斯一行人等級高出玩家20多等，造成玩家所訓練的SEED一行人很容易出現MISS的情形，如果不幸已經抓了，又不想重來的話，只好努力的點靈巧啦！

建議配備：
P3-800、128MB RAM、1GB HDD、顯示卡：32MB VRAM、光碟機：16倍、音效卡：支援DirectSOUND、註：玩本作之前請務必把顯示卡的驅動程式換到最新

撰文／邪騎士

序章 最後的原罪徽章

第一戰 首次行動

故事發展：

為了從依格那那裡奪回最後一個原罪徽章，斷罪之翼的所有成員幾乎是全員出動，而第一戰的對手則是阻擋在衆人前面的敵方守軍…。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

▲帕魯瑪的遊戲教學

敵方

賽連軍弓箭手	38 X 6
賽連軍劍士	39 X 2
賽連軍魔法師	38 X 2
強盜	38 X 2

我方

西撒	騎士	LV36
帕魯瑪	禁咒法師	LV33
藍斯	狂戰士	LV38
凱琳	祭司	LV34
雪菈	武聖	LV34
愛斯琳	火槍手	LV33
幽彌	獵人	LV35
希絲緹娜	聖靈導師	LV33
九音	暗殺者	LV35

關卡指引

關卡一開始便會看到帕魯瑪的提醒，玩家的第一件事並不是上場殺敵而是趕快把點數分配好，而玩家可以依照技能數的指示來點；這關的敵人不多也不會很強，只要小心不被圍毆即可。





第二戰 蕾菲娜・艾莉卡

故事發展：

之前為了理想因而離開斷罪之翼的教官–羅利將軍蕾菲娜阻擋在大家面前，然而為了封印最後一個原罪徽章，大家只好狠下心來和蕾菲娜決一死戰了…。

引發處：自動
勝利條件：擊敗蕾菲娜
失敗條件：我方全滅

■敵方

賽連軍劍士	最高等級 X 4
賽連軍弓箭手	最高等級 -1 X 2
賽連軍魔法師	最高等級 -1 X 2
龍騎士	最高等級 +1 X 2
蕾菲娜	最高等級 +2

■我方

同上一回合

關卡指引

玩家一開始不須急著往前進攻，可以在原地排好陣式等敵方的部份人馬殺過來，到了收拾得差不多時再一舉前進殺光剩下的敵人，蕾菲娜雖然是這關的BOSS但並不會很強。


▲敵人的數量不少大家小心



第三戰 通過地下水脈

故事發展：

自知打不贏斷罪之翼的蕾菲娜為了不讓大夥封印原罪徽章便襲擊了會大結界之法的凱琳，而在那千鈞一髮之際藍斯挺身相救，但卻雙雙落水，西撒基於相信隊友的理念，便只派希絲緹娜和雪菈去搭救，自己便和剩下的成員去攻打依格那：畫面一轉來到了地下水道，被藍斯救起的凱琳醒了過來，不過大概是凱琳的說話的聲音太大聲了，竟引出了一大票的敵人…。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：藍斯、凱琳死亡

■敵方

蜥蜴獸人	最高等級 X 6
變種蠅	最高等級 -1 X 2
半人魚	最高等級 -1 X 2


▲這戰前期只有兩人，小心為上

■我方

藍斯
凱琳
第三回合增援
希絲緹娜
雪菈

關卡指引

這關一開始就把藍斯派到前面一點，不要超出凱琳的補血範圍，之後敵人便會一窩蜂的朝藍斯打去，此時可以狂放藍斯的「大地崩裂劍」和「轟天碎龍擊」來打倒敵人，並適時的以凱琳來補血，直到了第三回合再集合希絲緹娜及雪菈之力少掃蕩剩下的敵人。

第四戰 擒王行動

故事發展：

雖然有一半左右的成員已不在身邊，但西撒還是和九音等人殺到了依格那的面前，經過了一番勸說仍是免不了戰鬥這一條路…。

引發處：自動
勝利條件：擊敗依格那
失敗條件：西撒死亡

■敵方

哈比	最高等級 +1 X 4
賽連軍劍士	最高等級 X 2
賽連軍弓箭手	最高等級 X 2
賽連軍魔法師	最高等級 -1 X 2
依格那	最高等級 +2

■我方

西撒
帕魯
愛斯琳
幽彌
九音

▲結束了~快把原罪徽章交出吧！

關卡指引

此場戰鬥依然不會很難打，玩家只要一一前進收拾擋在前方的敵人就可以了，而此關的BOSS依格那基本上只有血多，攻擊力不會太強，玩家大可以放手一搏。

第五戰 最後的原罪徽章

故事發展：

沒料到依格那最心愛的部下艾爾札克竟是我方臥底許久的人，為了不讓自己所帶領的賽連士兵因他被捕而士氣低落，便帶著原罪徽章自盡了；而藉由密道來到西撒附近的藍斯恰巧目睹依格那的死狀，而且又因為依格那的血使得徽章產生了異變…。

引發處：自動
勝利條件：擊敗妖魔依格那
失敗條件：藍斯、凱琳死亡


▲援兵來了~大家上啊~

敵方

刺球怪	最高等級 X 4
巨鎚	最高等級 +1 X2
妖魔依格那	最高等級 +2

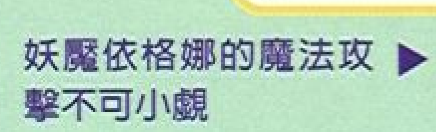
我方

藍斯
凱琳
希絲緹娜
雪菈
第三回合增援
西撒
帕魯
愛斯琳
幽彌
艾爾札克

關卡指引

回合一開始刺球怪便會向玩家襲擊過來，由於同是地屬性藍斯的大地崩裂劍無效，不過玩家只要活用雪菈的「宿啖擊」便可以在西撒來之前打倒四隻刺球怪，三回合後再集合衆人之力在一回合內把依格那擊倒！（別太小看妖魔依格那的魔法攻擊，要是又不幸被兩隻巨鎚K個正著，肉盾藍斯也是有可能會趴的喔～）




妖魔依格娜的魔法攻擊不可小覷 ▶

第一章 斷罪之翼

第六戰 小人物的悲歌

故事發展：

故事回到了八個月前，凱琳及雪菈還沒有加入斷罪之翼的時候，此時凱琳及雪菈在韓德的拜託之下，來到了龍骨冰原出任務－打倒盤踞在這裡已久的盜賊團，而這趟任務的成功與否也決定了她們兩是否能加入斷罪之翼…。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：凱琳死亡


▲有人抗議了…

敵方

強盜	LV5 X 3
強盜頭頭	LV6

我方

凱琳	治療師	LV8
雪菈	武鬥家	LV8

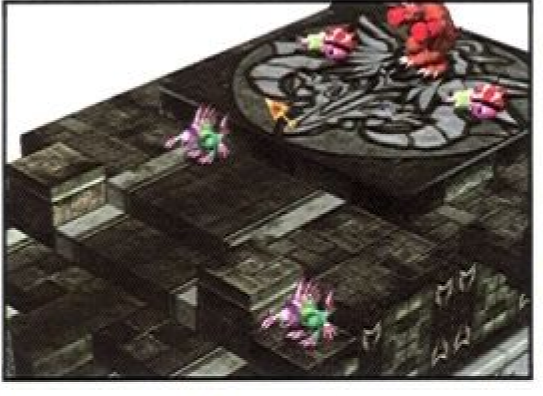
關卡指引

玩家到了這關可別以為自己電腦出了什麼問題，沒錯～由於回到了八個月前，大家的實力全都降了一大階，職業也幾乎都變成了一階職業，所以說此回合第一件事便是開始重點技能，凱琳盡量把治療方面的技能點滿，而雪菈則可以看玩家喜好而定，選擇學廣大範圍的招式還是威力大的單人攻擊招式；此關玩家可以把兩人都擺在前線一起打強盜，為了安全起見還是兩人合打一隻比較好，不過當玩家解決一隻強盜把第二隻的血打到一半左右時，強盜頭頭便會出擊了，玩家須小心。

第七戰 不熟悉的戰友、熟悉的結果

故事發展：

在韓德的推薦之下，凱琳及雪菈果真來到了斷罪之翼受訓，不過真不愧是精英學校，才剛到指定的地點就有一大堆怪和一名怪怪的教官－法拉利翁在那恭候大駕，然而玩家來到斷罪之翼的第一件事就是展現自己的實力打倒所有的怪物。


◀這些小「咖」～才不是我們的對手呢！

引發處：輝煌殿
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

敵方

愛心膠質怪	最高等級 X 2
半人魚	最高等級 X 2
變種蠅	最高等級 X 2
殺人熊	最高等級

我方

西撒	劍士	LV12
帕魯瑪	魔法師	LV9
九音	武鬥家	LV10
凱琳		
雪菈		

關卡指引

鐺鐺～西撒等人終於出現啦，先把他們的技能給點一點，西撒的點數頗多應該是很好點，帕魯瑪的點法最好是專攻一種屬性就好（XD～既然她老是說燒光你們，就點火系吧！），而九音也是依玩家的喜好點就可以了，不過最好能和雪菈形成一種互補會比較好（一個專攻遠距離、一個則近距離，但是因為後期需要，九音近距離會比較好）。基本上這關的敵人一開始就會全部衝過來，玩家不必刻意殺過去，等到敵人殺過來再作反擊就可以了，老話一句～避免被圍毆及排成一列！

第八戰 意料之外的結果

故事發展：

被法拉利翁狠很教訓一頓的凱琳，沒想到老毛病又犯了，身為治療師的她竟然又一個人衝到前線，正當法拉利翁又要開口罵凱琳的時候，西撒冷不防的說了句－只要能贏就好了。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅


▲凱琳啊～別老是往前衝啊…

敵方

刺球怪	最高等級 X 4
愛心膠質怪	最高等級 X 2
邪眼	最高等級 X 2

我方

愛斯玲 弓箭手	LV10
西撒	
帕魯瑪	
九音	
凱琳（在敵陣中）	
雪菈	

關卡指引

如劇情所說的，凱琳一開始便在敵陣之中，所以說當務之急便是把她給退回來，再以雪菈和衆人之力解決左右兩側的怪，力量一定要集中不能分散，要是這些怪集合起來攻打同一人的話，連西撒都有可能會掛彩！而本回合加入的愛斯玲也別忘了點她的技能，把她的基本功點好，而屬性箭也別忘了點，因為這是她目前唯一不受地形限制的招式。

第九戰 決殺

故事發展：

腦袋在戰鬥時會一片空白的凱琳，看到雪菈身陷敵陣便也跟著殺了進去，看到凱琳這樣的舉動，教官法拉利翁頓時又不禁火冒三丈了起來，不過西撒又跳出來說話，他相信SEED的衆人一定可以在這種局面下贏給教官看...。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅


▲身陷敵陣的二人組～該怎麼殺出去呢？

敵方

哈比	最高等級 X 2
蜥蜴獸人	最高等級 X 2
球莖怪	最高等級 X 1
殺人熊	最高等級+1 X 1
鷹人	最高等級 X 1

我方

愛斯玲
西撒
帕魯瑪
九音
凱琳（在敵陣中）
雪菈（在敵陣中）


▲凱琳～別灰心喔！

關卡指引

玩家有了上一回合的經驗後，這關的打法應該多少有點想法，基本上，還是把身陷敵陣的人退回，而西撒衆人殺上去跟他們會合，總而言之，能殺多少算多少，要把被圍毆的機率降到最低！等到都收拾好了之後，再去把上方的鷹人給打倒。

第十戰 自己的路！！

故事發展：

斷罪之翼GERMINATE的成員果然不是蓋的，輕而易舉就把組織性較差的SEED成員打得落花流水，而西撒等人痛定思痛要大伙找出自己的優點，而這個課題可真的是把凱琳給難倒了，不過在這場與艾爾札克和安潔妮的戰鬥之中，她似乎有所領悟了。

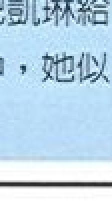
引發處：自動
勝利條件：擊敗艾爾札克、安潔妮！
失敗條件：我方全滅

敵方

艾爾札克	最高等級+5
安潔妮	最高等級+5

我方

愛斯玲
西撒
帕魯瑪
九音
凱琳
雪菈




◀先把安潔妮學姐引下來吧！

關卡指引

雖然在關卡一開始西撒有指引大家如何作戰，但邪騎士個人認為太過於冒險了，還是派雪菈上去把安潔妮給引下來（從最邊邊慢慢靠近），把她引下來之後就採取口袋戰術包圍她，慢慢的把她圍毆至死，並吸一點經驗值方為上策，最後只剩下艾爾札克時，就不需要太過於擔心，只要不被他會心的一擊打到，基本上不會有多大的問題！

第十一戰 不再迷惘！！

故事發展：

經過了一連串的戰鬥，凱琳已經漸漸的找到了自己的方向，而在與希絲緹娜及烏德斯的戰鬥中，更是大膽的提出要一人牽制希絲緹娜，好讓大家能順利收拾烏德斯的請求。

引發處：輝煌殿
勝利條件：擊敗希絲緹娜、烏德斯！
失敗條件：我方全滅

■ 敵方

希絲緹娜	最高等級 +5
烏德斯	最高等級 +5

▼ 這二人組不好對付

■ 我方

愛斯玲
西撒
帕魯瑪
九音
凱琳
雪菈



關卡指引

其實在這一戰中，邪騎士是很想採取和上一回合一樣的誘敵戰術，不過很可惜的希絲緹娜和烏德斯兩人的攻擊範圍不好掌握，所以只好依關卡的提示來對他們展開攻擊，玩家可以派雪菈和凱琳收拾希絲緹娜而剩下的人對付烏德斯，不過盡量要把希絲緹娜拉遠一點，免得一直被她的廣範圍魔法給打到，不然就是要迅速把她給收拾掉，再回頭打倒烏德斯！

第二章 原罪的衝擊

第十三戰 初試身手？？

故事發展：

在幽彌的指引下，斷罪之翼的衆人終於要展開封印第一個原罪徽章的任務，到了邊境之村－赫米，藍斯怕一堆人殺到目的地太過於招搖，便帶幽彌及少數的成員一起過去先探個究竟，可是沒料到才走到了半路，竟殺出了不少被原罪徽章之力所吸引而來的魔獸。

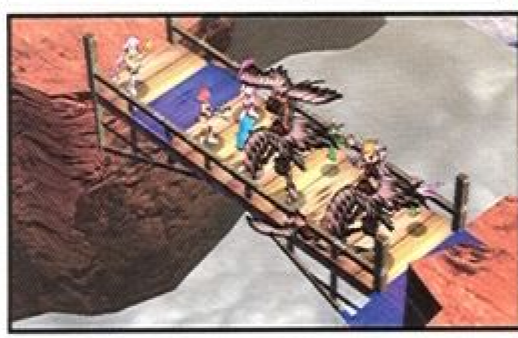
引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

■ 敵方

哈比	最高等級 X 4
小妖精	最高等級 -1 X 2
邪眼	最高等級 X 2
格里風	最高等級 +1 X 2

■ 我方

藍斯	狂戰士	最高等級 +2
幽彌	獵人	最高等級 +2
希絲緹娜	聖靈導師	最高等級 +2
凱琳		
雪菈		



▲ 哇！巴弗滅讓好多人趴了

關卡指引

此戰一開始當然是把藍斯等人的技能點滿，藍斯一定要學會「大地崩裂劍」和「轟天碎龍擊」兩招，而希絲緹娜最好要學會聖靈導師專屬大範圍魔法，則幽彌的點法則是以基礎的弓技和魔獸補捉的招式為主，風水技基本上可以不用點（應該是沒有幾位玩家喜歡把弓箭手送上最前線啦）；當玩家把點數點好之後，就待在原地等礙事的邪眼先殺過來，打倒他們之後再慢慢前進，因為橋上的道路不寬，所以排成一直線是在所難免，不過一定要穿插補血等法術來讓前線的人不會早早掛彩，而格里風的魔法打起來頗痛，玩家一定要注意。

第十二戰 藍斯．沙亞特！！

故事發展：

正當凱琳因為大結界之法而傷透腦筋的時候，皇子藍斯出來安撫了她的情緒，並跟她說，明天的最後測驗就是要和他還有希絲緹娜、安潔妮過招，希望她藉由明天的測驗來轉移注意力，凱琳對於藍斯這樣的舉動感到相當安慰，不過明天這一戰真的是相當有挑戰性。

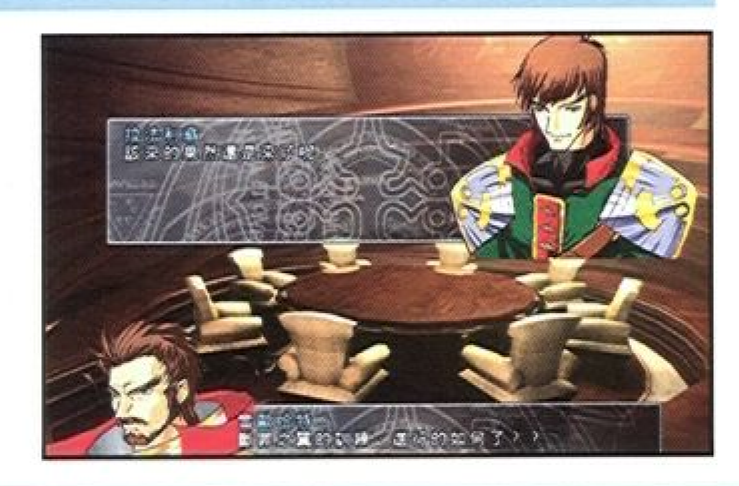
引發處：自動
勝利條件：發揮全力，絕不後悔！
失敗條件：發揮全力，絕不後悔！

■ 敵方

藍斯	最高等級 +5
希絲緹娜	最高等級 +2
安潔妮	最高等級 +2

■ 我方

愛斯玲
西撒
帕魯瑪
九音
凱琳
雪菈



關卡指引

這一關玩家可以採取誘敵戰術來減弱敵人實力，把安潔妮和希絲緹娜都引下來KO之後，就可以對藍斯發動總攻擊，不過大概是電腦AI的問題吧，邪騎士過這一關的時候，有一次藍斯竟然被第一個引下來，收拾他之後本回合就結束了！

第十四戰 斷罪之翼

故事發展：

藍斯等人好不容易收拾了那堆襲擊而來的怪物，正想喘一口氣的時後，那拿著大鐮刀的怪物－巴弗滅竟突然出現，並向藍斯等人展開了襲擊，藍斯為了保護大家被打成重傷，此時西撒覺的情況有異便率衆人前來支援。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：西撒死亡

敵方

邪眼	最高等級 X 2
哈比	最高等級 X 4
格里風	最高等級 X 2
巴弗滅	最高等級

我方

烏德斯　武聖	最高等級+2
艾爾札克 暗殺者	最高等級+2
西撒	
九音	
雪菈	
希絲緹娜	
愛斯琀	
帕魯瑪	
艾爾札克	
幽彌	
第三回後增援	
安潔妮　祭司	最高等級+2
藍斯	
凱琳	

關卡指引

此戰和上一戰的敵人差不多，玩家先迅速收拾掉前來襲擊的兩隻邪眼，再等三回合後來支援的藍斯等人，基本上有了強力的祭司安潔妮的幫忙，玩家可以在橋上放手一搏，等到敵人都收拾的差不多之後，再到巴弗滅身旁來個決一死戰，不過玩家要小心巴弗滅的招式應該都帶有「打到就死亡的效果」（隨機），所以一定要多準備一點復活用的「天使之羽」；此關新加入的烏德斯、艾爾札克和安潔妮，唯獨烏德斯不能點技巧（故意設定的吧～，中期就跟大家說bye bye了），其餘兩位都需費點心思來點，安潔妮最好要學會大範圍的補血及空間傳送，艾爾札克則看玩家的喜好來點。

第十五戰 葬魔窟！！

故事發展：

大夥費了好一番功夫終於要闖入第一枚原罪徽章所在的地方（在前往葬魔窟之前，玩家在地圖模式的時後，可以先回到赫米村補給一下，把裝備和草藥一次補齊再殺進去），不過當然沒有那麼簡單就可以進去，玩家必須先收拾阻擋在門口的衆多魔物才行。

引 發 處：葬魔窟
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

敵方

僵屍	最高等級 X 4
骷髏兵	最高等級 X 4
骷髏槍手	最高等級 X 2
闇靈法師	最高等級

我方

西撒
九音
烏德斯
雪菈
希絲緹娜
愛斯琀
帕魯瑪
艾爾札克
幽彌
藍斯
凱琳
安潔妮

關卡指引

此關可說是魔法師系的天下，玩家不需把希絲緹娜和帕魯瑪調到最前線，只要把他們擺在最上方等敵人殺過來就行了，而戰士系的角色（如果有等級比較低的角色也可以擺過來）把路堵住讓敵人無法殺上來，只要希絲緹娜放個大範圍的魔法，再加上帕魯瑪的魔法與戰士系的角色打一下就差不多了，算是給玩家練練功的關卡。



▶ 魔法師可說是這場的MVP

第十六戰 迫來的危機！！

故事發展：

大夥好不容易在幽彌「專業」的帶領之下來到了迷宮深處，看到了尚未覺醒的原罪徽章大家不禁放下了心中一塊大石，藍斯叫安潔妮展開封印之術，而衆人則在她周圍圍起了防護網，沒料到當安潔妮開始施法的時候，巴弗滅竟然又展開了偷襲，毫無防備的安潔妮當場血流如柱，而為了她的安全著想便叫腳程最快的艾爾札克送她回車上治療傷口，剩下的人則和巴弗滅打了起來。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：凱琳、幽彌任一人死亡！

敵方

僵屍	最高等級 X 2
骷髏兵	最高等級 X 2
骷髏槍手	最高等級 X 2
闇靈法師	最高等級



▲ 又和巴弗滅對上了，這次絕不讓它跑掉

我方

西撒
藍斯
九音
烏德斯
雪菈
希絲緹娜
愛斯琀
凱琳
帕魯瑪
幽彌

關卡指引

此戰最大的補血機走了，玩家只好靠凱琳來苦撐了，回合一開始把希絲緹娜派到前端放個大範圍的魔法，其餘的人再合力圍攻減少敵方數量，不過千萬別排成一列，否則闇靈法師和骷髏槍手的連手攻擊準叫玩家吃不消，等到都打的差不多時再開始聯手合攻巴弗滅，不過還是得小心他的致死攻擊，而此關的主要人物幽彌和凱琳千萬別派太近。

第十七戰 山中惡魔

故事發展：

好不容易在大夥的齊心合力之下，終於打倒了巴弗滅並成功的封印了第一顆原罪徽章，此時卻又傳出了不幸的消息，第二顆原罪徽章已經現世，而且還在傭兵王國－潔拿魯之王的手上，由於這關係到國於國之間的問題，並不能隨隨便便就派兵進入，而向來聰明過人的韓德王便決定帶領衆人，試著以協商的方式讓潔拿魯之王交出原罪徽章，故一行人便浩浩蕩蕩的出發了。

引發處：奧圖山脈前
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

▲ 由大家護法，凱琳放心的施法吧！

敵方

僵屍	最高等級 X 2
刺球怪	最高等級 X 2
哈比	最高等級 X 4
愛心膠質怪	最高等級 -1 X 2

我方

西撒
藍斯
九音
烏德斯
雪菈
希絲緹娜
愛斯玲
凱琳
帕魯瑪
(玩家自選要出場的角色)

關卡指引

此戰是在在半途中的遭遇戰，以地形來說對我方相當不利，不過身經數十戰的玩家應該不會就這樣被難倒才對，只要好好的應付還是可以很輕易的打倒敵人，為了等會會發生的戰鬥，玩家最好把西撒和九音的職業等級都練滿比較好！

第十八戰 衝吧！斷罪之翼！！

故事發展：

無

引發處：奧圖山脈後
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

敵方

哈比	最高等級 X 4
骷髏槍手	最高等級 X 2
刺球怪	最高等級 X 2
鷹人	最高等級
愛心膠質怪	最高等級

我方

西撒
藍斯
九音
烏德斯
雪菈
希絲緹娜
愛斯玲
凱琳
帕魯瑪
(玩家自選要出場的角色)



▲ 敵人包圍上來了，大家小心！

關卡指引

此戰仍是到潔拿魯的遭遇戰，玩家不妨以把西撒和九音兩人的職業等級練到30級為目標而奮鬥，在戰鬥的時候務必要注意我方角色是否有排成一列的情形，若快排成一列則要想辦法移開，以免被骷髏槍手和刺球怪的絕招打個正著。

第十九戰 酷熱的戰鬥

故事發展：

無

引發處：赤蠍沙漠
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

敵方

闇靈法師	最高等級 X 3
赤蠍	最高等級 X 8

我方

西撒
藍斯
九音
烏德斯
雪菈
希絲緹娜
愛斯玲
凱琳
帕魯瑪
(玩家自選要出場的角色)

▲ 九音～快給這半死不活的傢伙致命的一擊吧！

關卡指引

打完這一戰玩家就可以大大方方的進入潔拿魯城了，所以說，如果西撒和九音的職業等級沒有升到30的話想辦法提升，此關卡的赤蠍很容易讓人中毒，玩家務必要留意HP的多寡，免得糊里糊塗中毒身亡。

第二十戰 西組晉級賽

故事發展：

大夥一行人陪同韓德王風塵僕僕的一起來到了潔拿魯城，在韓德與潔拿魯之王－薩塔魯多的交談上得知，原來薩塔魯多知道他所使用的東西就是半覺醒的原罪徽章，而且原罪徽章所賜給他那接近神的實力早已讓他迷了心竅，並放下狠話說這枚徽章絕對不會交給斷罪之翼，如果想要的話就憑實力來搶！而韓德王拿他沒輒便退了回去跟大家說明了情況，正當大夥感到相當不悅的時候，韓德王出聲了，他派斷罪之翼裡四名武術的佼佼者－九音、烏德斯、西撒、藍斯四人參加近期所舉辦的武鬥大會，只要有其中一人打倒了薩塔魯多便可以大大方方的把徽章拿過來。

引 發 處：潔拿魯城
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：九音死亡

關卡指引

此戰可說是大伙在武鬥大會中最沒難度的一關，玩家只要善用九音的天地一級和龍額擊就可以輕鬆獲勝。

■ 敵方

聖啖軍	最高等級

■ 我方

九音

▼ 九音的初回戰，帶著大夥的祝福上場

第二十一戰 西組決賽

故事發展：

九音已經打到了前四強，在衆人的祝福下，她即將和龍騎士展開西組決賽的參賽權。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：九音死亡

關卡指引

此戰依然是不太難啦，如果玩家願意的話打近身戰速戰速決吧！

■ 敵方

龍騎士	最高等級

■ 我方

九音

▼ 九音的第二戰 VS 龍騎士





第二十二戰 烏德斯．艾弗列得

故事發展：

同樣在西組的烏德斯比九音早一步對上了傭兵王－薩塔魯多，雖然韓德王一再的提醒烏德斯別跟他硬碰硬，免得自己吃大虧，可是向來有天才之稱的他，根本聽不下韓德王的建議，執意要自己親手打倒他，來證明自己的實力已經不是一般人所能比擬的，可是洞燭先機的韓德王似乎已有了什麼不好的預感

引 發 處：自動
勝利條件：擊敗薩塔魯多
失敗條件：烏德斯死亡

■ 敵方

薩塔魯多	最高等級

■ 我方

烏德斯

▲ 自信滿滿的烏德斯 VS 薩塔魯多



◀ 對付薩塔魯多最好打帶跑

關卡指引

此戰邪騎士個人認為是武鬥會這一役中最有難度的一戰，因為烏德斯不論是在遠距離或近距離都比不上薩塔魯多，所以為了安全起見，玩家最好實行打帶跑策略，直到把薩塔魯多的 SP 都耗光為止再採取近身攻擊才是上策。

第二十三戰 九音·赤蝶

故事發展：

烏斯德敗戰了，而且全身肌肉都受到相當嚴重的損傷，恐怕以後就不能走動，成了一個十足的廢人，不過他的戰敗也給了衆人不小的啓示，只要薩塔魯多一使用原罪徽章便無人能敵，所以，要打倒他便得趁他還沒使用徽章前就把他打倒！然而即將和薩塔魯多對戰的九音便抱著這想法和他決一死戰。

引發處：自動
勝利條件：擊敗薩塔魯多
失敗條件：九音死亡

■ 敵方

薩塔魯多	最高等級

▲ 看來九音是占了優勢

■ 我方

九音


薩塔魯多，覺悟吧！



關卡指引

玩家之前練的鬥氣掌終於派上用場了，基本上和烏德斯那場的打法無異，只要一邊打帶跑削減其實力，直到薩塔魯多的SP耗光之後，便可以慢慢的把他打到死！

第二十四戰 初試身手！！

故事發展：

沒料到薩塔魯多竟然還偷藏一手，竟使用了更厲害的招式把九音給打倒了，見到九音慘敗，而且還有可能會面臨半身不遂窘境，這時西撒不禁怒火中燒了起來，隱藏在他體內的修羅之魂已經被喚起，半夜他來到野外獨自吹起了喚龍笛，而大概是因為喚龍笛的聲響，使得同樣是龍騎士的羅剎將軍－蕾菲娜的愛龍蠢蠢欲動，她語重心長的問西撒為了力量，就得恢復修羅將軍的身份，把之前故意拋棄的愛龍給喚回嗎？在西撒的微笑下，似乎答案已經出來了，隔天西撒冷酷的出現，使得同是斷罪之翼的成員通通嚇了一大跳，原來這就是傳聞中的修羅將軍。


▲ 沒事的，明天我會贏給你看！

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：西撒死亡

■ 敵方

巨槌	最高等級

■ 我方

西撒 騎士

關卡指引

西撒終於轉職啦～玩家可以體會到實力更進一步的西撒，此戰可說是修羅將軍復出的第一戰，就放心大膽的上吧！



第二十五戰 天才與凡人的差距

故事發展：

西撒打倒了敵人進入了準決賽，而他下一場的對手便是有努力的天才之稱的藍斯，而真正的天才對上努力的天才究竟是誰勝誰負？就讓這一場戰鬥說明一切吧！

關卡指引

玩家在之前應該都用過藍斯出來戰鬥過吧，所以他的實力在什麼程度，玩家應該都一清二楚，在此提醒玩家一點，藍斯的震碎擊附加的暈眩效果很危險，玩家最好記錄一下，免得中了這一招被活活的打到死。

引發處：自動
勝利條件：擊敗藍斯
失敗條件：西撒死亡

■ 敵方

藍斯	最高等級

■ 我方

西撒



▲ 宿命的一戰終於要開始了…



第二十六戰 狂人的末日

故事發展：

費了好一番功夫終於打倒了藍斯，而藍斯似乎也因為這場戰鬥，而對自己的實力有了另一番看法，看到隊友情緒低落的西撒無暇去理會這件事，因為他即將面對更可怕的敵人－薩塔魯多，不過此時他似乎並不感到慌張，而心裡似乎在盤算某種能打倒他的方法。

引發處：自動
勝利條件：擊敗薩塔魯多
失敗條件：西撒死亡

關卡指引

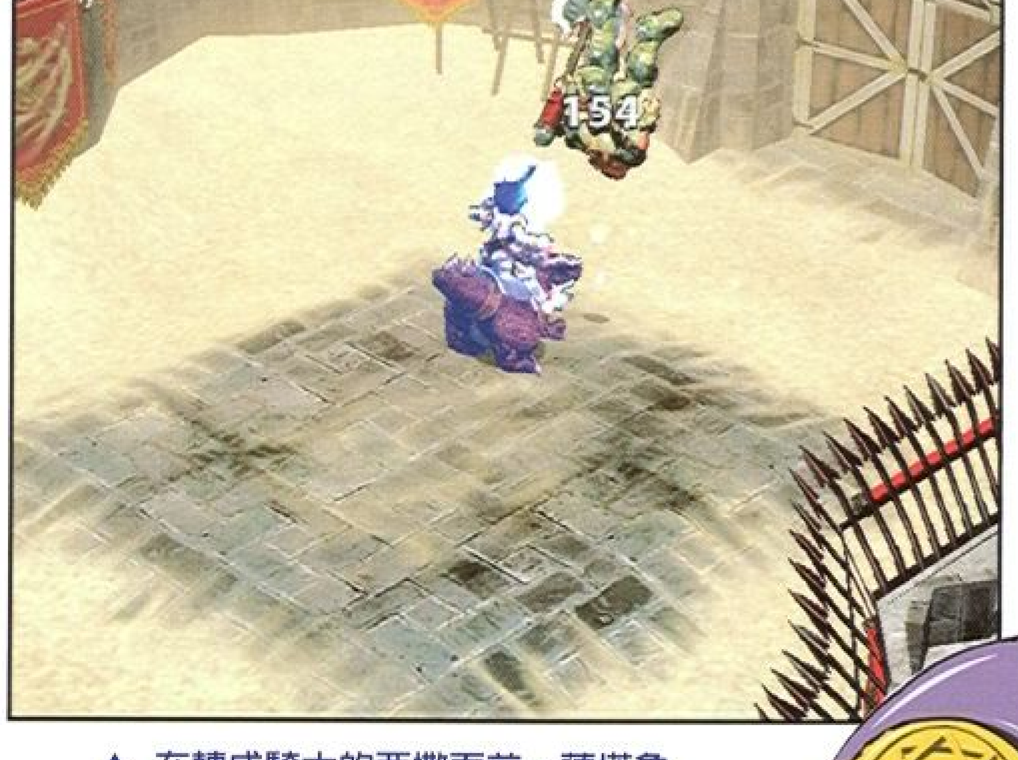
基本上九音和烏德斯都打得贏的對手，實力更進一步的西撒怎麼可能打不贏？玩家就使出全力打倒這個該死的傢伙吧！！

■ 敵方

薩塔魯多	最高等級

■ 我方

西撒



▲ 在轉成騎士的西撒面前，薩塔魯多跟本沒招架之力

第二十七戰 第二次原罪劫之戰

故事發展：

在西撒的奇招之下薩塔魯多終於嘗到了惡果，可是正當大夥以為一切都結束時，原罪徽章竟然因為薩塔魯多的血而產生了變化。

引發處：自動
勝利條件：擊敗風之怨念.薩塔魯多！
失敗條件：我方全滅

■ 敵方

薩塔魯多	最高等級

■ 我方

西撒
愛斯玲
帕魯瑪
藍斯
凱琳

▼ 黑色新娘！！她為什麼會出現在這？

關卡指引

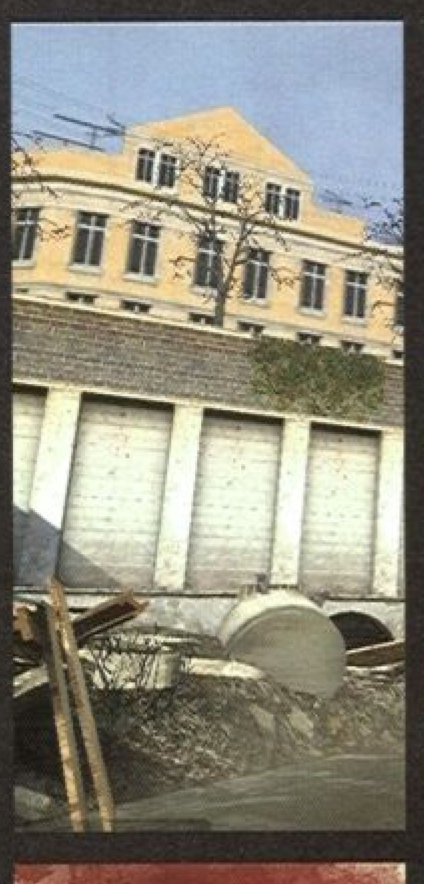
薩塔魯多因得到了原罪徽章的力量，故實力大幅的提升，不過我方並不是孤軍奮戰，基本上五打一的局面，我方還是佔盡優勢，只要西撒和藍斯上前去困著他，再以其他人作輔助，應該就可以戰勝薩塔魯多。

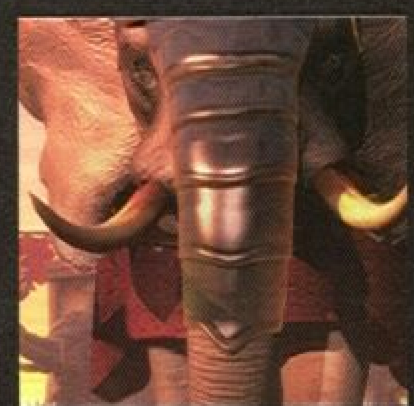


未完待續～













密技呱呱叫 GAME TIPS

戰慄時空二 特攻碟影 世紀戰神 破曉之戰 影子行動 全方位戰士。






戰慄時空2

1、先將以下內容保存為autoexec.cfg，置於【戰慄時空2】安裝目錄下。

sv_unlockedchapters "15"

sv_cheats "1"

con_enable "1"

2、進入遊戲後，按選項→鍵盤→進階→啟動設計者命令列（~）

指令	功能
god	上帝模式（無敵）
Impulse 101	所有武器
NoTarget	敵人不會發現你
NoClip	飛行和穿牆
sv_infinite_aux_power 1	無限電力
sv_show_crosshair_target 1	顯示NPC是敵是友



世紀戰神

遊戲進行時，按enter並鍵入指令。

指令	功能
gimmegimme	增加金錢
doyousee	地圖全開
Makemenails	增加作戰單位



特攻碟影

在遊戲進行時按「Tab」鍵，並選擇電腦，接著把數字歸零，鍵入想使用的指令數字即可。

指令	功能
4828	Everything Else
4003	血全滿
8892	Cannot be seen
4982	Cannot be heard
2695	彈藥無限
6235	急救效果加倍
4616	100% 命中率
2352	所有武器
9123	攻擊加速
8216	增加血量最大限
5332	上帝模式





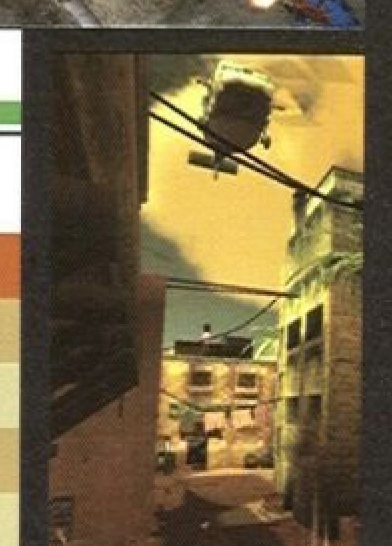




戰鎚：破曉之戰

按enter之後鍵入指令。

指令	功能
cheat_revealall	展現所有的FOW
cheat_killself	自殺
cheat_power(n)	得到數個力量單位
cheat_requisition(n)	得到數個徵用單位





影子行動

在選單中選擇"cheats&quot並鍵入指令。

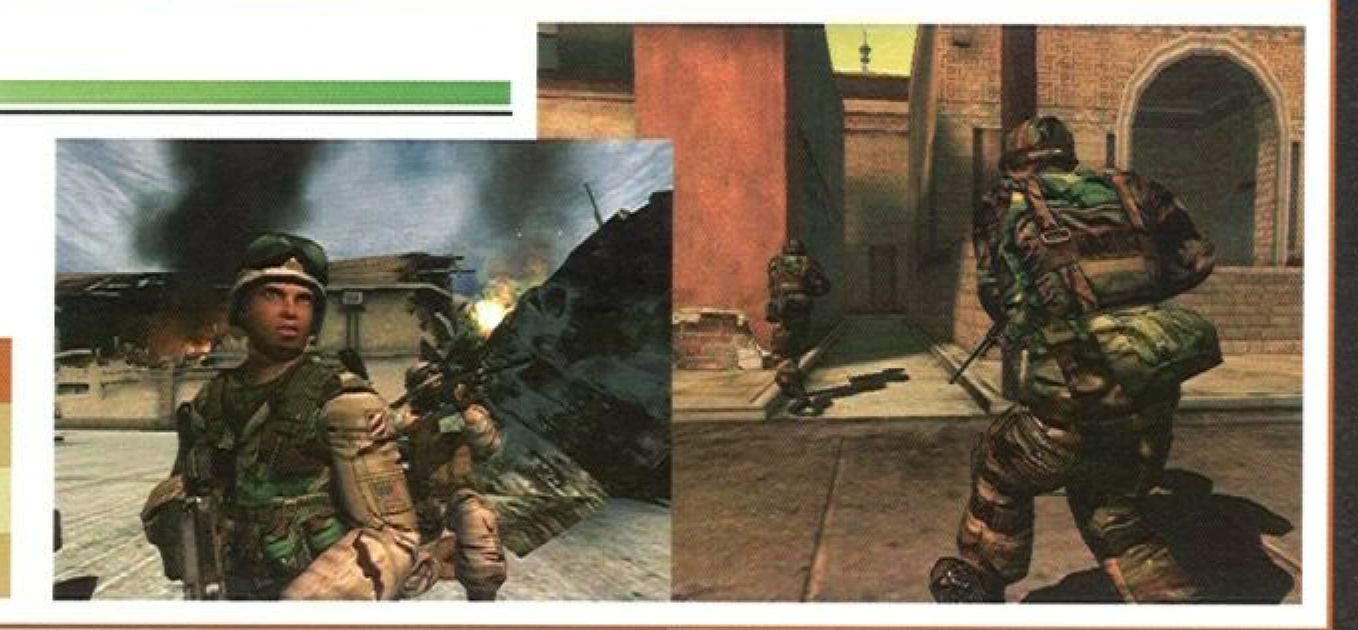
指令	功能
firstlaw	上帝模式
peterpan	飛行模式
madminute	彈藥無限
corpsman	轉世模式
intelsitrep	所有FMV連續
greenlight	選擇關卡



全方位戰士

在開頭的選單中選擇「Extra Content」，並在接下來的選單中選擇「Cheat Code」，接著在出現的方框中鍵入指令。

指令	功能
SWEDISHARMY	Realistic Damage
MERCENARIES	彈藥無限
NICKWEST	Big Head Mode





8月下旬・隆重登場
仙劍奇俠傳三
外傳
問情篇
完全攻略本
隨書附贈
精心製作光碟+海報年曆+精美心情筆記本
請洽全省統一便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市，
智遊網http://sales.chgamer.com等選購
售價：299元
攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司
攻略本授權
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



三國最強兵法實現！
即時戰略新突破！遊戲中火是極自由的元素，玩家可自行鑽研，創造出無窮戰略！
可派軍師在樹林埋火種，然後引敵軍進入，放火燒個精光！或焚燒樹林，斷敵糧草！
燒毀資源，同歸於盡；甚至自焚衝入敵軍陣中，引起大火，由您自行決定！
所有部隊、建築、草木皆可焚燒，且風向會影響其延燒效果！
三十種兵種、二十種建築、六十種科技、上百名武將，融會出大幅強化的戰術！
火
連線即時戰略
世紀三國
AGE OF SANGUO
尼奧年度鉅獻•即將上市
For Windows® 98/Me/2000/XP
尼奧科技有限公司
台北市羅斯福路二段107號11樓
TEL:(02)8369-1235 FOX:(02)8369-2992
http://www.nieo.com.tw

10月1日 全新上市

仙境傳說 黑色派對 ro.gameflier.com

官方攻略包 VOL.4

2004最新更正版

最新內容資料更新

新地圖 怪物 新頭飾 轉生系統

內容簡介

- ★ 詳細介紹仙境傳說各角色及新增加進階二轉職業
- ★ 遊戲內所有職業新技能使用、角色人物異常狀態說明
- ★ 仙境世界地圖、城市、平原、迷宮介紹
- ★ 新增加地圖尼芙菲姆、汶巴拉介紹及洛陽城簡介
- ★ 最新更正版新頭飾合成方式、新怪物介紹
- ★ 進階二轉轉生系統說明、職業經驗值需求表
- ★ 寵物資料系統詳細列表

售價 299 元

攻略本製作發行



攻略本授權





◎遊戲資料隨當時遊戲設定變動之內容為主。

◎請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網www.free-card.com.tw選購

明星3缺1 online

王牌大老二

【雙遊戲】超值雙響包

現在購買二合一雙響包，
遊戲免費玩，虛擬寶物大方送

包裝內容

王牌大老二 + 明星三缺一 安裝程式光碟乙張
使用說明書
明星三缺一虛擬寶物領取密碼乙組
【 i 幣1000、i 寶石100、冬之戒指 】
冬之戒指價值 i 幣5000

39 元



命運

喔依細ㄋㄟˋ

歡迎光臨
台式美食超熱力全新開張囉！！

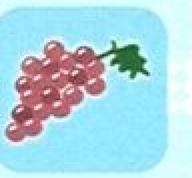
注意事項：◎遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。











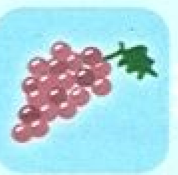














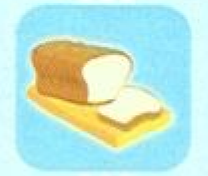







大富翁遊戲美味上市!!












倫家說~

一步一腳印：

走遍台灣吃透透，屬於你的小吃連鎖遍布全台絕非夢事！



孫子爺爺說~

兵不厭詐：

多種道具卡片任意運用，損人利己我最行！





阿亮叔叔說~

凡走過必留下痕跡：

各地小吃店不怕你不買，就怕你搶不到！



我說~

Let's Go！看誰跑最後~





















瘋電影騷主義

MOVIE FOCUS



功夫

新電影 MOVIE INFO

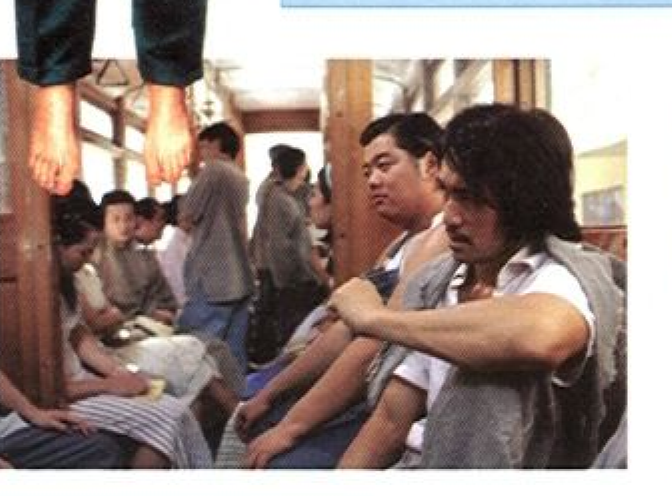
影片類型：動作喜劇　主　演：周星馳
上映日期：12月25日　發　行：博偉
導　演：周星馳

周星馳2001年少林足球轟動全亞洲，紅到連好萊塢都無法忽視這位亞洲超級巨星的魅力！哥倫比亞電影公司對這位亞洲喜劇天王相當有信心，因此哥倫比亞亞洲製片繼臥虎藏龍、雙瞳後，這次出資讓星爺自導自演他的最新作品—《功夫》，有了資本雄厚的金主撐腰，星爺更能夠將他瘋狂的創意發揮得淋漓盡致。周星馳相當崇拜功夫巨星李小龍，他也坦承早就想拍一部令人印象深刻的動作電影，《功夫》可以說是他夢寐以求的機會，因此他對這部片投入更多的心血。這次他在電影中演一個一事無成只會耍嘴皮子的小混混，整天想著如何成為黑道上響鐺鐺的人物，但是江湖上臥虎藏龍，不但有癡肥的惡霸女房東肥婆四，又有與其對比的懦弱丈夫二叔公，還有賣洋蔥卻力大無比的大嬸，加上一群看似平凡卻擁有奇功異能的武林高手…，一連串超爆笑的精采故事就此展開。



星爺窮追不捨　誠意打動元秋

元秋是70年代的演員，息影已經30年了。周星馳費了一番功夫才找到她，並窮追不捨請求她重回影壇。元秋說：「我一開始並不想演，因為我現在的日子過得很好，我的第一個孫子才剛出生。」但是周星馳使出死纏爛打的功夫終於把她說動，而元秋為了拍這部片最大的挑戰並不是片中的武打戲，而是她為了符合戲中夠份量的中年歐巴桑形象，必須在兩個月內增胖14公斤。周星馳建議她按照日本相撲選手的食譜猛吃增肥，最後終於達到目標體重。







12月預定放映

片名	類型	日期
BJ單身日記2	愛情	12月 3日
奪命遊戲	驚悚	12月 3日
鏡家大作戰	喜劇	12月 3日
錯的多美麗	劇情	12月 4日
北極特快車	動畫	12月10日
鬼膽神偷	動作	12月10日
戰略迷魂	驚悚	12月10日
國家寶藏	動作	12月17日
火星戀歌	愛情	12月17日
翻雲覆雨三人情	愛情	12月17日
舞動世紀	歌舞	12月17日
血肉森林	驚悚	12月24日
網住愛情	愛情	12月24日
功夫	喜劇	12月25日
瞞天過海2：長驅直入	動作	12月31日

功夫小百科

1 哥倫比亞亞洲製片繼臥虎藏龍、雙瞳、天地英雄後，又一深耕亞洲市場的最新力作。

2 功夫是繼少林足球之後，又一部將周星馳推向好萊塢市場的重要作品。

3 拍攝過程以及進度全部保密，吊足影迷胃口。



⊕ 租片子 DVD INFO



惡靈古堡2：啓示錄
Resident Evil: Apocalypse

影片類型：科幻動作	片　長：94分鐘	預定發售：12月28日

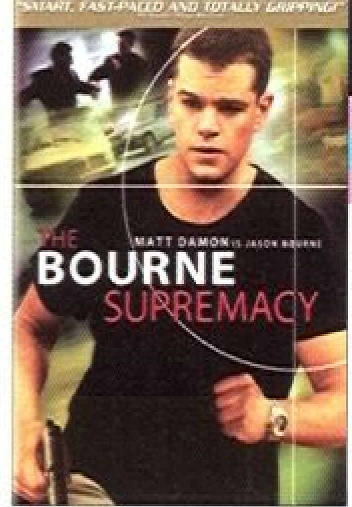
因為受到「保護傘公司」地下生化實驗室進行基因改造，艾莉絲擁有超人力量、靈敏度和感官能力，在在都是保護人類不致滅絕的重要利器。她決定查明病毒來源，並找出遏止方法，免於讓全人類陷入基因突變的絕境。拉昆市已被致命病毒籠罩，想要活下來拯救同胞，艾莉絲就必須殺出可怕重圍，她和剛遭降職處分的菁英特種防衛部隊隊員吉兒、以及培頓、L.J.、尼寇萊、隊長卡洛斯團結合作，一路對抗殭屍大軍、變種怪物和「保護傘公司」的致命生化武器。



鐵男躲避球
Dodgeball

影片類型：運動喜劇
片　長：98分鐘
預定發售：12月7日

因為大型連鎖健身俱樂部的入侵，地方小型破舊的健身院老闆為挽救生意，決定帶著一票死忠會員報名賭城舉辦的全國躲避球錦標賽，贏得獎金以振聲威。比賽規則很瘋狂，場內一次用六顆球，而且打臉和胯下不犯規。



神鬼認證2：神鬼疑雲
The Bourne Supremacy

影片類型：動作
片　長：108分鐘
預定發售：12月7日

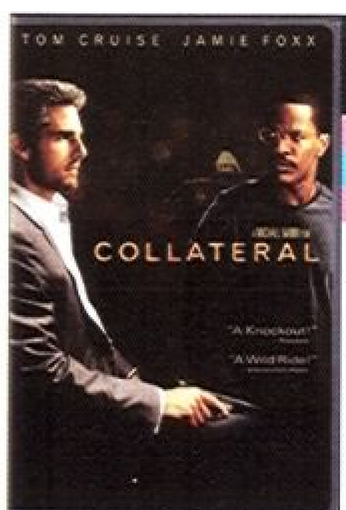
兩年前，當傑森包恩離開這個殘酷的諜報世界，他曾說過如果有人繼續追殺他，他一定會毫不留情地展開報復行動，現在他又被迫捲入這個醜陋的世界，這次他說話一定算話。他們不該來惹他的。



麻雀變公主2：皇家有約
The Princess Diaries:Royal Engagement

影片類型：浪漫喜劇
片　長：115分鐘
預定發售：12月14日

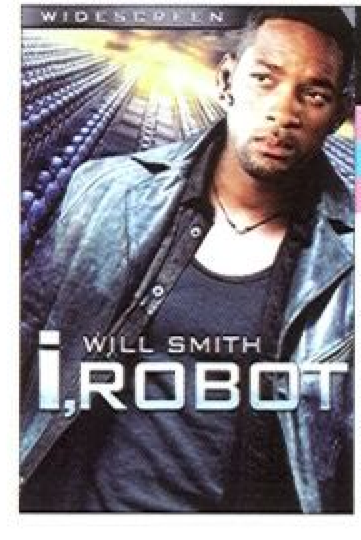
三年前發現自己是公主的蜜亞大學畢業了，她回到父親的祖國繼承王位學習治理國家。不料卻發現另外有人正在覬覦她的王位。而且國會還引用法律要蜜亞公主必須在一個月之內找到乘龍快婿否則將無法繼承王位。



落日殺神
Collateral

影片類型：動作
片　長：122分鐘
預定發售：12月14日

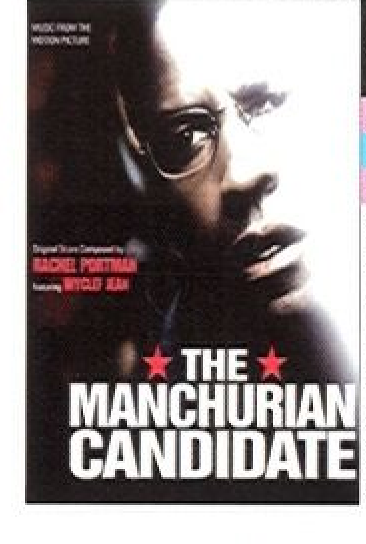
麥克斯是一個靠開計程車賺錢糊口的運將，文森是一名職業殺手，今晚是文森的最後一次行動，而麥克斯卻意外載到了他，更意外的是，他將協助文森完成刺殺的行動，究竟兩人會擦出什麼樣的火花呢。



機械公敵
I, Robot

影片類型：動作
片　長：105分鐘
預定發售：12月14日

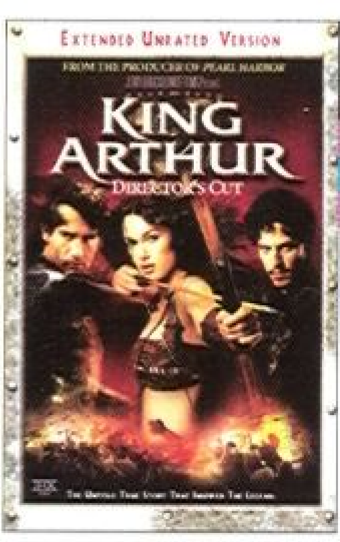
芝加哥警探史普納懷念過去那個簡單的時代。他厭惡科技和機器人，而今他積極投入調查朗寧博士的謀殺案，偏偏他的搭檔蘇珊卡文博士是位崇尚邏輯、科學的機器人心理學。他們各自堅持的信念，即將把他們逼上危險之路。



戰略迷魂
The Manchurian Candida

影片類型：驚悚
片　長：130分鐘
預定發售：12月21日

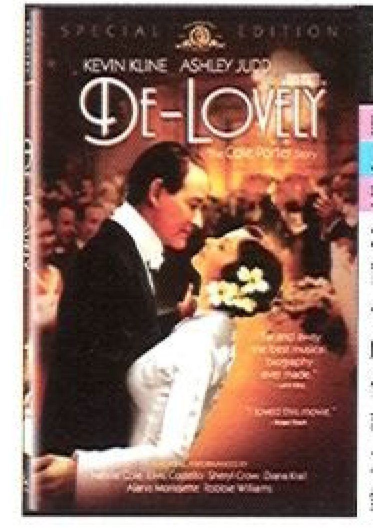
重拍1962年的經典作品，丹佐華盛頓、梅莉史翠普、強沃特等主演。兩名曾在波斯灣戰爭中服役的軍人遭敵人綁架後洗腦送回。十年後，一人投入政界，而另一人則回憶起過去被洗腦的經驗…必須要在可怕的事情發生前阻止它。



亞瑟王
King Arthur

影片類型：戰爭
片　長：130分鐘
預定發售：12月21日

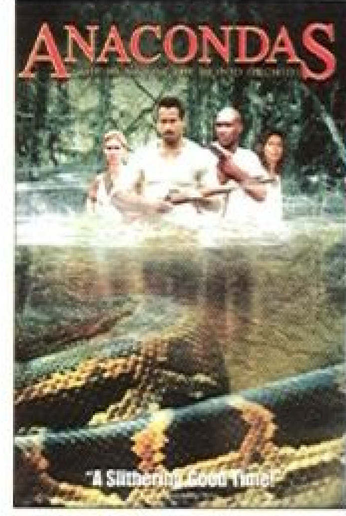
亞瑟原本對羅馬帝國忠心效命，在一次拯救遭挾持羅馬貴族的自殺行動中，卻發現貴族長期迫害信仰不同的基督徒的殘酷事實，轉而率領著精實的圓桌武士，幫助英倫人反抗暴虐荒淫的羅馬帝國。



搖擺情事
De-Lovely

影片類型：歌舞
片　長：125分鐘
預定發售：12月21日

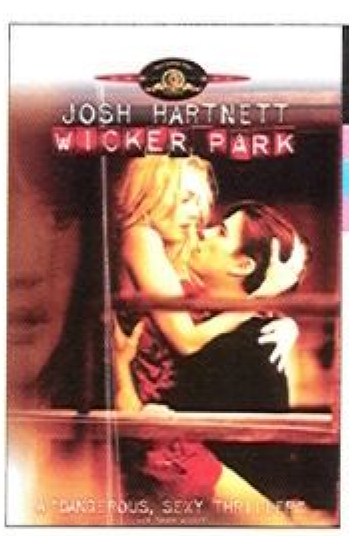
20世紀初美國偉大的作曲家柯爾波特回顧他的一生，彷彿就像一齣不假雕飾的豪華歌舞劇，他的妻子理所當然成為最佳女配角，在這則不尋常的故事裡，一名同性戀男子竟成家立業，情不自禁的與妻子墜入愛河。



大蟒蛇2：血蘭花
Anacondas : The Hunt for the Blood Orchid

影片類型：驚悚
片　長：93分鐘
預定發售：12月21日

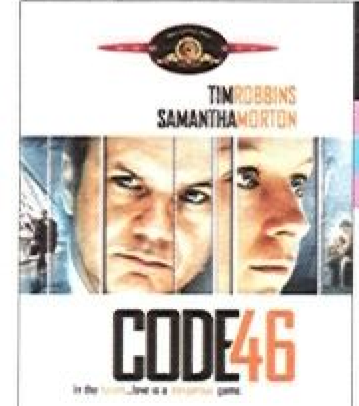
在婆羅洲的原始熱帶叢林有一種非常罕見的紅色蘭花品種－血蘭花，據說能提煉出永保青春的血清。有一批野心勃勃的科學家闖進危機四伏的叢林，尋找這種稀有的血蘭花，但是他們很快就會發現他們即將面對的是非常可怕的危險。



第三者
Wicker Park

影片類型：驚悚
片　長：115 分鐘
預定發售：12月28日

年輕帥氣的芝加哥投資銀行家，意外在咖啡館遇見一名謎樣的女子，並認定對方就是自己長久以來失去的愛人。這個想法深深縈繞著他，甚至演變成一種偏執的信念。「跟蹤她」變成他生活的重心，他尾隨她回到公寓，他守候著她。



46條款
Code 46

影片類型：浪漫科幻
片　長：92分鐘
預定發售：12月28日

威廉從事調查工作，當公司派他去調查一起偽造通行證案件時，他情不自禁的愛上了瑪莉亞，即使他知道她就是公司所要緝捕的人，仍不惜替她掩飾罪行，威廉不顧一切用他沒收來的偽造通行證衝關為紅顏。



跨越23年經典作品、全新改編重現

魯邦三世原班底創作！



變身偵探 VOL.01

作者：MONKEY PUNCH	收錄話數：1-2話
出品：曼迪傳播	總集數：5集
版本：DVD	發行日期：12月
發音/字幕：日文/中文	定價：299元

第1話　不夜城的寓言故事
第2話　暗巷裡的妖精

由日本漫畫界居泰斗地位的MONKEY PUNCH所創漫畫改編，再加上《魯邦三世》原班底搭配富永恒雄監督、子安武人和冬馬由美擔任男女主角配音的超強卡司陣容而成的動畫TV版《變身偵探》，即將於12月初發行。故乃描述在罪惡率世界第一的麒麟鎮，由男主角亂馬和喜好刺激冒險千金小姐雷娜所組的M&M偵探社，在一次任務中，為了調查一名男子借款原由而潛入賭場，不料無意發現原來那裡竟是黑社會老大孫大人的黑槍交易中心，在逃難中不幸被武裝直昇機追擊，意外地從高速道路墜落。一週後，當亂馬大難不死地奇蹟甦醒過來後，雷娜卻已不在人世。然而，當午夜12點鐘聲響起，彷彿童話故事灰姑娘改版般，竟發生相當不可思議的事－亂馬轉瞬間變身成為雷娜！在一開始不知彼此共用一個身體而不斷男變女、女變男生活中，結合偵探冒險、懸疑、重重撲朔迷離的案件中，一連串精彩故事內容也就此展開...。







美鳥伴身邊 VOL.01+BOX

作者：井上和郎	收錄話數：1-2話
出品：曼迪傳播	總集數：5集
版本：DVD	發行日期：12月1日
發音/字幕：日文/中文	定價：550元

充滿男子氣概的不良少年高中生「澤村正治」，是個擁有被稱為「惡魔右手」的無敵鐵拳，被後輩所仰慕的男孩子，卻也因為這個惡名的影響，17年從來沒有交過女朋友，夢想著要交個普通女朋友、享受學生生活的他，卻只是不停地創下失戀紀錄而已；就在某一天醒來，澤村發現自己的右手會說話，仔細一看竟然長出了一個女孩子－春日野美鳥，一個一直暗戀著自己、內向的美少女，並對他做前所未有愛的告白。就這樣澤村與美鳥便展開了一段奇妙的同居生活。



戀愛占卜師 VOL.01

作者：新井清子	收錄話數：1-51話
出品：曼迪傳播	總集數：5片裝
版本：VCD	發行日期：12月
發音/字幕：日文/中文	定價：300元

一部以少女最富興趣的戀愛與中國風水占卜為題材的漫畫《戀愛占卜師》，在日本暢銷少女漫畫月刊CIAO連載同時，也在該月刊官網上架起神奇大師的房間網站將漫畫內占卜趣味呈現，讓網友隨時占卜每天戀愛幸運風水，這樣將虛擬漫畫與真實網路相結合的策略，在國中、小少女間廣為流傳，人氣急速竄升。



犬夜叉～肆之章(上)

作者：高橋留美子	收錄話數：87-101話
出品：曼迪傳播	總集數：共5集/一集2話
版本：DVD	發行日期：12月
發音/字幕：日文/中文	定價：2400元

犬夜叉等人來到一個小村，見小村裡人心惶惶，幾乎所有壯年男子都受到雪女的誘拐在雪地裡迷了路終至喪命。外表英俊的彌勒法師也被雪女看上，被誘至雪女家中和她共同生活，幸虧彌勒法師並未失去理智，終於和犬夜叉理應外合擊退雪女，但彌勒卻念念不忘，因為這名雪女樣貌非常酷似七年前在雪地救過他的小雪姑娘。



火影忍者 第七套

作者：岸本齊史	收錄話數：61-70話
出品：曼迪傳播	總集數：共5集/一集2話
版本：VCD	發行日期：12月1日
發音/字幕：日文/中文	定價：1500元

鳴人使出混身解數應戰，甚至還出拳擊中寧次，而寧次則是運用另一種絕對的防禦，擋住了鳴人的攻擊，並且更進一步地予以反擊，由於寧次封鎖了鳴人的64個穴道，佔盡了絕對優勢，也因此讓鳴人陷入苦戰，然而這種完全使不出查克拉的感覺，也喚醒了鳴人跟隨自來也修練時的記憶…。

以上圖文資料由曼迪傳播提供

漫畫篇 COMIC INFO

繼天使迷夢、黑公主之後游素蘭再創奇幻原創熱潮！

甜蜜回憶在描述一個被深埋在廢棄古城堡(Rose Mary)中曾經發生的有些浪漫、有些淒迷、又有些恐怖的故事。甜美的回憶是素蘭幾年前就已經完成的作品，當時推出時還因為內容的關係引起一陣小小的騷動，時隔數年重新推出，再去看那樣的內容也沒有什麼值得大驚小怪的了。為了讓故事能更呈現自己想表達的樣子，素蘭也花了很多的時間去整理，並且把當年礙於民風的而沒有收錄的內容都放了進去，使得整本書更有看頭。

作者：游素蘭
出版：狂龍
發售日：12月5日
售價：199元



名偵探柯南

作者：青山剛昌
出版：青文
集數：47
售價：85元

柯南等人受邀前往傳奇魔術師Mr.正影的家，而那一天也正是距Mr.正影突然失蹤恰滿整整十年之日。接著…他的其中一名弟子離奇死亡…西方高中生偵探－服部平次也登場活躍的新案件。



哆啦A夢大長篇：大雄的貓狗時空傳

作者：藤子.F.不二雄
出版：青文
集數：24
售價：85元

哆啦A夢和大雄等人，一起來到2億9999萬9千年前已進化完全的狗貓世界冒險。讓我們來瞧瞧，大雄如何為了流浪狗「阿一」而努力奮戰，最後究竟能不能和阿一見到面呢？各位，準備出發前往冒險地點！



小魔女第四部

作者：東映動畫株式會社
出版：青文
集數：2
售價：130元

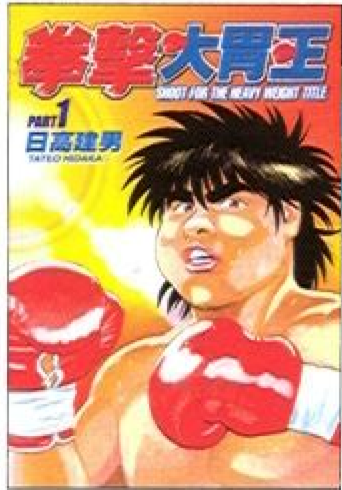
魔法堂重新開幕時，小花用魔法變出許多音符引起一陣大騷動。因此音符要小花答應以後不能再變身成音符。可是最近音符好忙碌，又要上英語會話課，小花看到音符熟睡的樣子不忍心叫醒她，下來又會發生什麼樣的故事呢？



新！漫畫狂戰記

作者：島本和彥
出版：青文
集數：11
售價：100元

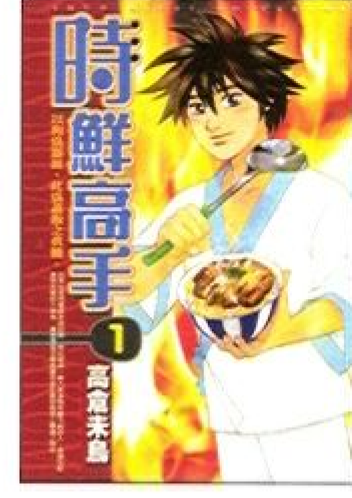
總是身處業界巔峰的熱血漫畫家炎尾燃，依然存在著宿敵－富士鷹！這次兩人又為了讓編輯部所託付的新人漫畫家得獎，紛紛亮出違規的手段互相較勁。



拳擊大胃王

作者：日高建男
出版：東立
集數：1
售價：100元

亞洲人與西方人之間，明顯存在著因骨骼與筋力的差異所導致的「威力之差」，所以日本人想要當重量級拳手，在DNA上有著極大的障礙，但是德川貫作這個男人，卻嘗試著要去挑戰這個DNA的巨大障礙。



時鮮高手

作者：高倉未鳥
出版：東立
集數：1
售價：85元

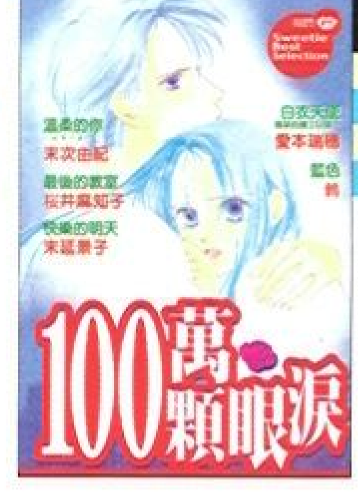
喜愛蓋飯的少年－小旬家裡代代為手打蕎麥麵店，但由於父親車禍傷及肩膀而無法製作手打蕎麥麵，使得蕎麥麵店的生意日趨冷淡，但小旬的父親由於幫好友作保而欠下一億元鉅款，小旬一家人將如何面對此難關呢？



生物兵器少女

作者：廣江禮威
出版：東立
集數：全
售價：100元

平常過著安穩高中生活的陸奧長門，邂逅了一位脾氣有點暴躁的美少女－瑪麗亞。在她體內藏有奇妙的變身能力，而這股神秘力量，卻將發展成連帶牽扯美國的激烈大戰！顛覆日常生活的精彩劇情，都將在本作中一一呈獻。



一百萬顆眼淚

作者：末次由紀等
出版：東立
集數：全
售價：90元

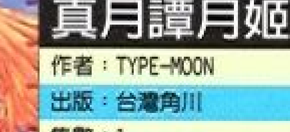
真弓一直喜歡的他就要離去了。她的心在動搖著？馬上就要畢業了。深深的愛意將何去何從？菜鳥護士－陽菜雖對第一次的病房實習幹勁十足，但是…？收錄多篇名家短篇。



超級追星族

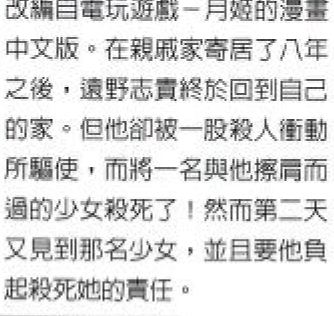
作者：麻生美琴
出版：東立
集數：1
售價：85元

可愛的男子高中生－江島羽鳥，他有嚴重的女人過敏症。姊姊彩子是迷戀偶像團體RUSH的超級追星族。某日，彩子跟羽鳥打賭，如果羽鳥治好女人過敏症，那她就放棄追星。結果羽鳥卻要扮女裝加入追星族的行列…？



真月譚月姬

作者：TYPE-MOON
出版：台灣角川
集數：1
售價：110元



改編自電玩遊戲－月姬的漫畫中文版。在親戚家寄居了八年之後，遠野志貴終於回到自己的家。但他卻被一股殺人衝動所驅使，而將一名與他擦肩而過的少女殺死了！然而第二天又見到那名少女，並且要他負起殺死她的責任。



新世紀福音戰士：鋼鐵的Girl Friend 2nd

作者：GAINAX
出版：台灣角川
集數：1
售價：90元

某天早上，碇真嗣偶然間撞到了圍繞著衆多謎團的神秘轉學生－綾波零…糾纏在真嗣、零、以及青梅竹馬明日香三人之間的情愫將會如何發展？改編自電玩遊戲的「校園版EVA」終於以少女漫畫型式揭開序幕。



愛的魔法

作者：葵地俊彥
出版：台灣角川
集數：1
售價：110元

式森和樹夢到有個戴著大帽子的女孩對他說：「我們說好了喔」。和樹醒來之後雖然感到疑惑，但更重要的是他今天又睡過頭了。這天，學校剛好要進行魔法診斷，為了逃避檢查，和樹於是裝病請假回家，誰知當他打開房門之後，卻看見一個美少女正在房間裡更衣。



以上圖文由東立、青文、狂龍出版社提供

北宋末年，民弱國衰。

內有群雄割據、外有強敵環伺…

唯有人稱四大名捕—無情、鐵手、追命、冷血四位高手，

伸張正義、為人民帶來一線希望。

這天，適逢“滄州五條龍”的金盛煌六十大壽，

地方上威望人士無不攜禮前往，鐵手也特地前去祝壽。

只是，宴廳上始終不見主人迎賓…

突然傳出的慘叫聲…

金盛煌竟在自己生日慘遭毒手！

是誰敢在這麼多高手出席的壽筵上犯案？

隱藏背後的究竟又是什麼樣的陰謀…

四大名捕之



追懸案！
感受俠義傳奇的奇幻境界，
挑戰曲折離奇的辦案解謎！

展絕技！
體驗炫麗絕招奇技，
出神入化武功運用自如！

賞奇景！
市集小鎮、山野竹林…
詩意水墨東方風情完全呈現！









研發製作 

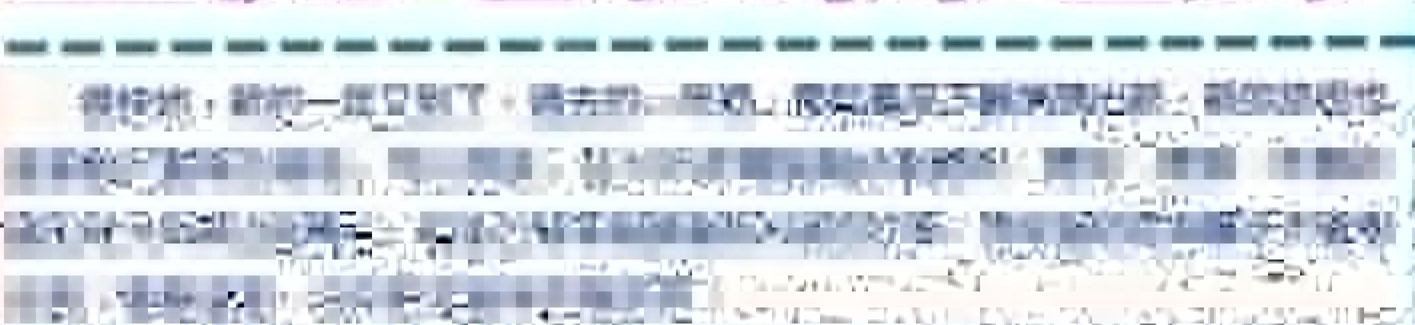
代理發行 

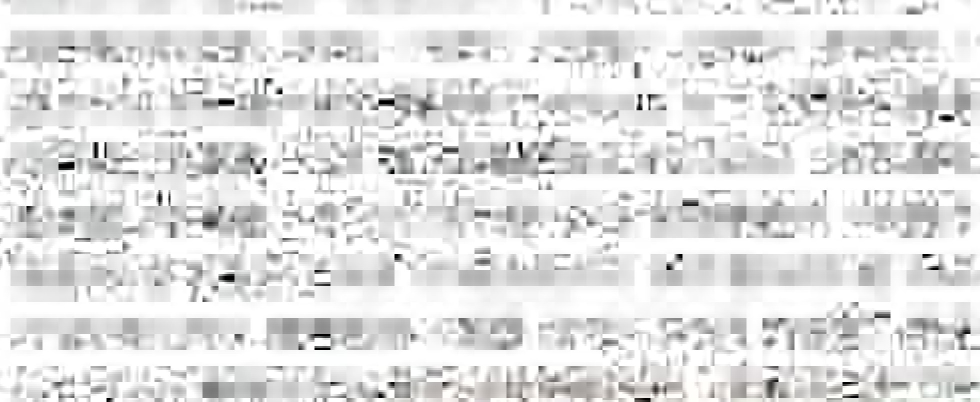

10/25
繽紛炫麗 轟炸上市
趴兔大轟炸
全員大進擊！
新無敵
炸彈超人II
插畫 戰部露

2005年 主流電腦新趨勢



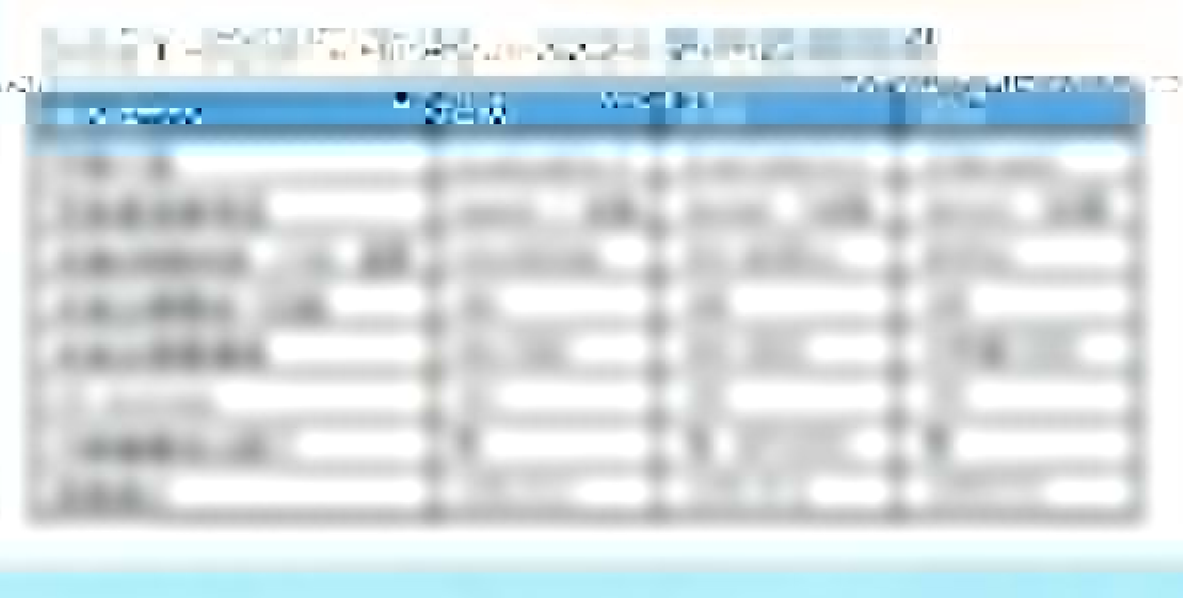












DDR2 SDRAM



PCI Express 匯流排

目前的PCI介面，只能通過一條133MB/s頻寬的主要通道共同分享，資料傳輸完全以先後順序排列，如果遇到較大量的資料，電腦速度就會變慢。新一代匯流排－PCI Express，採用的是點對點的傳輸方式，每組PCI Express都擁有獨立的傳輸通道，免去了資料傳輸互相干擾的問題，單就這點，就比傳統的PCI要來得快上許多。除此之外，PCI Express還支援熱插拔控制功能、電源管理、先進錯誤回報、虛擬通道等技術，這也比現有的PCI及AGP架構先進許多。

PCI Express的介面具有擴充能力，藉由線路的擴充，就能有不同的速度。這包括了X1、X2、X4、X8、X16及最高速的X32。X1的傳輸速度為250MB/s，而X16就是等於16倍於X1的速度，即是4GB/s。目前PCI Express 16X的應用主要是在顯示卡方面，在Intel LGA775的架構之下，各位應該不難發現，現在所有使用Intel 915與925X晶片組的主機板，都已經全面取消了AGP插槽的配置。

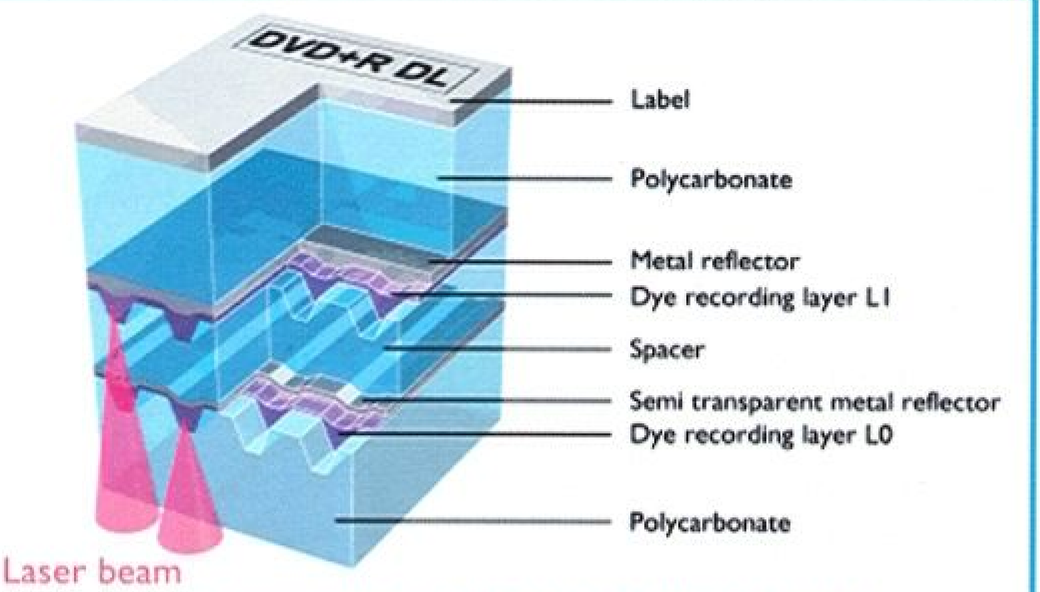


紅色插槽是PCI Express X16、藍色插槽是PCI Express X1，白色插槽則是一般的PCI介面。

DVD燒錄機新技術 DVD+R (DL)

DVD燒錄機已面世了一段時間，而且速度亦不斷上升，可是容量還只是保持4.7GB，全因燒錄的技術還是停留在單面單層的緣故。不過新的燒錄技術已經突破了這個限制，那就是DVD+R (DL)，也就是Double Layer的意思。

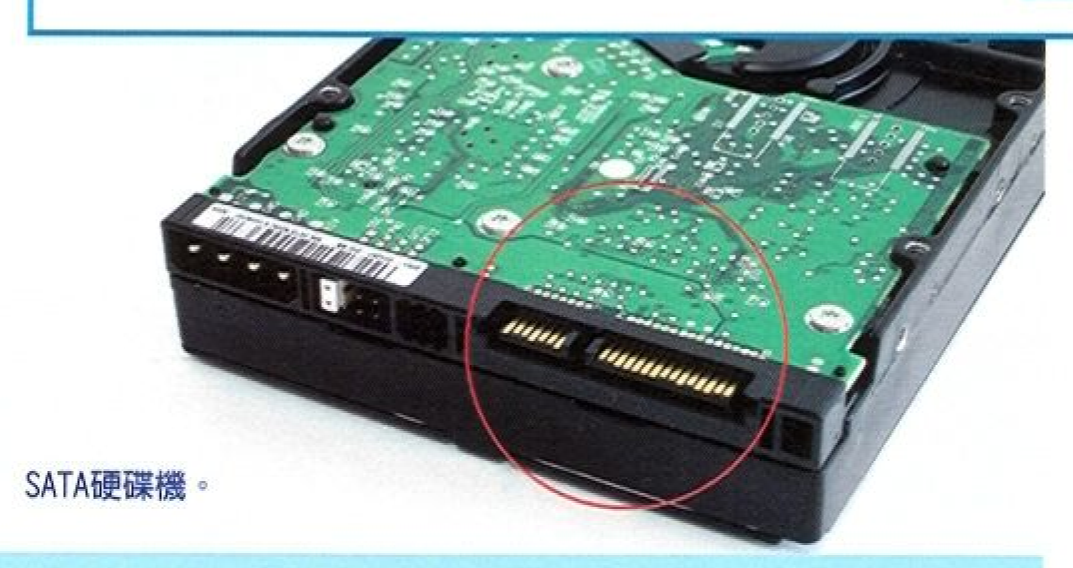
DVD+R (DL) 屬於「單面雙層」的燒錄技術。之所以叫做單面雙層，是因為每片DVD+R (DL) 的光碟片含有兩層以上的染料塗膜。具有DVD+R (DL) 功能的燒錄機，可將資料燒完第一層後，又繼續往第二層燒，所以燒錄的容量就可以增加約一倍。目前單面雙層的光碟片，其儲存容量已經可以達到8.5GB了，相當於13張CD-R碟片的內容。容量高有什麼好處呢？想必這就不用多講了，至少今後的大容量影碟就不需要兩片DVD來作備份了。現在DVD+R (DL) 的燒錄機已經有許多的品牌可以選擇了，在2005年，也是選購的主流。



double layer DVD+ R空片的架構 圖片來源：Philips



Double Layer也就是單面雙層的DVD片，最大的容量是8.5GB。具有DVD+R (DL)的燒錄器可燒錄Double Layer碟片，能用不同波長的雷射分別寫入資料在上下兩層中。



SATA硬碟機。

新一代的硬碟傳輸介面 Serial ATA

硬碟機可以說是歷久彌新的儲存裝置，現在硬碟機的介面已經從以往的IDE介面逐漸轉移到最新的SATA (Serial ATA) 身上了。所以各位在為電腦升級的時候，就不要再考慮舊有的IDE硬碟了。因為SATA介面的傳輸速率可達每秒150MB，不僅較傳統的IDE介面快上許多，也沒有Master/Slave的區分，而且纜線更長、更細，長度可以達到1公尺（超過IDE上限的45公分兩倍有餘），以後機殼中煩雜的排線狀況將會獲得改善，系統的散熱也可以更好。除此之外，SATA也支援熱插拔的功能，同時資料錯誤校正的能力也更強，使得數據的儲存更加安全。目前市場上應用SATA介面的產品，主要還是以硬碟機為主，但相信不久之後，SATA介面的光碟機也會全面普及。

DDR2與DDR記憶體架構規格表

項目	DDR2	DDR
運作時脈（資料率）	800/667/533/400MHz	400/333/266MHz
可用封裝形式	FBGA	TSOP/FBGA
腳位數	240pin	184pin
工作所需電壓值	1.8V	2.5V
I/O類型	SSTL_18	SSTL_2
記憶體容量	256MB至4GB	64MB至1GB
內部Banks	4或8	4
CAS延遲值（CL）	5/4/3時脈周期	3/2.5/2時脈周期
附加延遲值（Additive Latency）	4/3/2/1/0時脈周期	無
爆發模式長度	4/8	2/4/8



SATA介面所使用的訊號傳輸線（左）與電源線（右）

青雲 PX925X Pro 主機板



青雲PX925X Pro主機板內建PCI Express X1與X16規格插槽、支援雙通道DDR2 400/533MHz記憶體。在CPU電源供應部份，則特別採用固態電容設計，以避免發生電容爆漿之意外。除了超高效能與穩定度外，青雲PX925X Pro主機板更採用先進的自動效能提升技術（Afterburner），可依據各位實際開啓應用程式時之系統效能負載狀況，自動提升系統效能15%~25%以提高工作執行效率。另外為提供更佳的CPU散熱效率，系統還可依CPU實際溫度進而控制風扇的轉速，除提升CPU散熱效率外，同時也達到降低CPU風扇噪音的效果。

透過ICH6南橋晶片，青雲PX925X Pro可支援四部Serial ATA裝置，提供每秒150MB的資料傳輸，並內建八組USB 2.0連接埠，提供電腦週邊裝置高達480 Mbps傳輸模式，不論內外都擁有最高速的傳輸頻寬。在音效表現方面，PX925X Pro內建Realtek HD音效晶片提供八聲道的立體音效，展現最佳的多媒體影音效果。在內建網路方面，則同時提供Broadcom 1Gbps與VIA 10/100Mbps雙網路晶片，可讓各位更有效率的規劃網路頻寬，享有最穩定高品質的網路連線功能，輕鬆遨遊於多采多姿的網際網路世界。

青雲PX925X Pro主機板規格表

CPU座	Socket 775（FSB支援800MHz）
晶片組	Intel 925X/ICH6
尺寸	ATX
記憶體	4組DDR2 SDRAM支援雙通道DDR2 400/533MHz
PCI介面	3 × PCI
PCI-E介面	2組PCI-E X1、1組PCI-E X16
USB支援	8 × USB 2.0
硬碟支援	1組ATA 100 IDE連接埠2組ATA 133 IDE連接埠4組Serial ATA連接埠
音效支援	8聲道HD立體音效、SPDIF輸入／輸出
網路支援	內建Broadcom 1Gbps與VIA 10/100Mbps雙網路晶片



擴充槽有5個，藍色的是PCI Express X1、紅色的是PCI Express X16。



共有3組IDE插座、4組Serial ATA連接埠。



內建Broadcom 1Gbps與VIA 10/100Mbps雙網路晶片。

Socket 775規格的處理器插座。

青雲 PC6600 顯示卡



由於PCI Express介面具有高頻寬傳輸效率的特性，已逐漸成為新款主機板的標準介面。以PCI Express X16的規格而言，其每秒最高達4GB傳輸頻寬的規格，亦有取代過去AGP 8X介面的趨勢。因此高效能的PCI Express介面繪圖加速卡，已成為玩家不可或缺的配備。

青雲科技推出的這款PC6600顯示卡，即採用了最新的PCI Express介面，並搭載NVIDIA首款PCI Express Single Chip設計之GeForce 6600繪圖晶片。此晶片核心時脈為300MHz，比起前一代PCX5900晶片核心時脈更高，可展現更傑出的顯示效能。PC6600完全支援Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0技術、CineFX 3.0繪圖引擎、Intellisample 3.0影像優化技術，以及第二代UltraShadow光影著色引擎，所以能讓應用程式及3D遊戲有更完美的影像與速度呈現。另外，PC6600顯示卡還具備兩組可獨立輸出畫面的RAMDACs，顯示效果達到400MHz的數位轉換速率。在32位元全彩

青雲 PX915G4 Pro 主機板

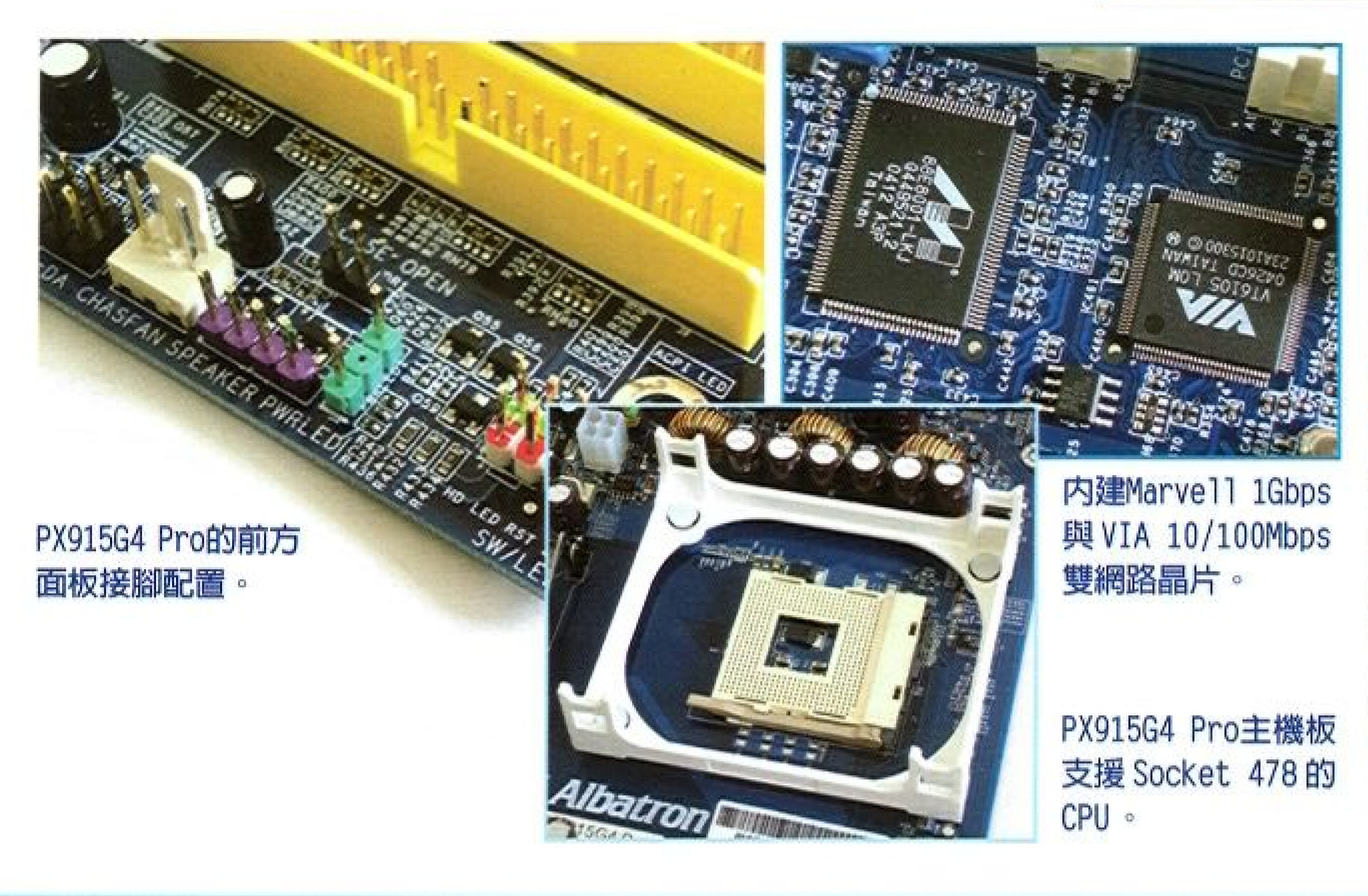


對於衆多仍擁抱Intel Socket 478 CPU的使用者而言，若想升級到新一代支援PCI Express主機板，無疑是宣判仍服役中CPU的死刑，因為現階段市面上的PCI Express主機板僅支援Intel LGA 775 CPU。為提供消費者另一種選擇，青雲科技推出了這款兼具效能與向前相容於Socket 478 CPU的PX915G4 Pro主機板。雖說使用的是Intel Socket 478 CPU，但在主要功能方面則與Intel 915G晶片組設計之主機板完全相同。

青雲PX915G4 Pro主機板的一大特點，便是內建了3D顯示晶片，可提供DirectX 9.0等級的3D顯示需求，其效能表現相當接近nVIDIA FX5200系列顯示卡。在其他規格方面，網路功能與音效功能也是一應俱全，而主機板除內建兩組PCI Express X1與一組PCI Express X16的插槽外，仍具備一組ATA 100與兩組ATA 133介面，以確保各位在升級過程中，還可保留最常用的IDE硬碟、光碟機等等，不需淘汰現有設備。同樣地，PX915G4 Pro也是使用ICH6南橋晶片，可支援四部Serial ATA裝置，提供每秒150MB的資料傳輸速率。

青雲PX915G4 Pro主機板規格表

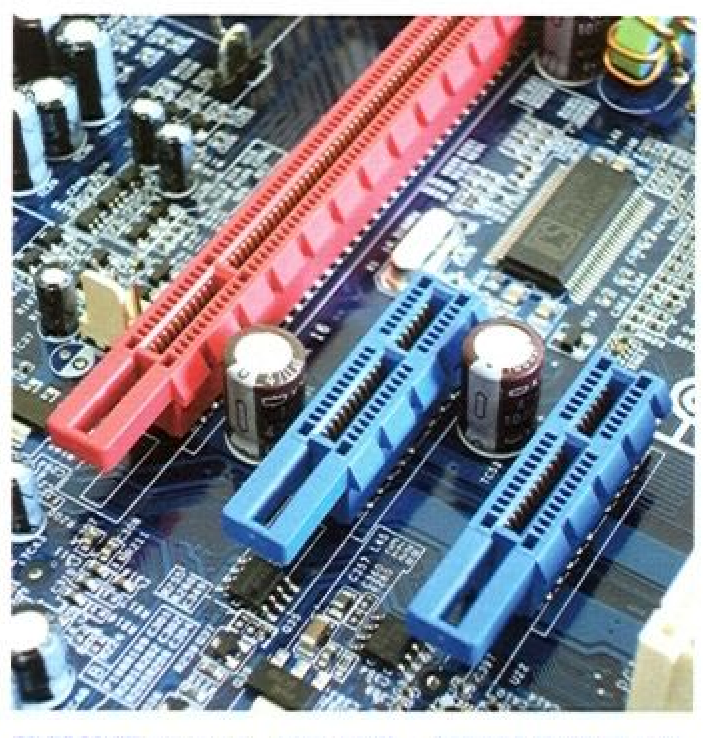
CPU座	Socket 478（FSB支援800MHz）
晶片組	Intel 915G/ICH6
尺寸	ATX
記憶體	4組DDR SDRAM支援雙通道DDR 333/400MHz
PCI介面	3×PCI
PCI-E介面	2組PCI-E X1、1組PCI-E X16
USB支援	8×USB 2.0
硬碟支援	1組ATA 100 IDE連接埠2組ATA 133 IDE連接埠4組Serial ATA連接埠
音效支援	8聲道HD立體音效、SPDIF輸入/輸出
網路支援	內建Marvell 1Gbps與VIA 10/100Mbps雙網路晶片



PX915G4 Pro的前方面板接腳配置。

內建Marvell 1Gbps與VIA 10/100Mbps雙網路晶片。

PX915G4 Pro主機板支援Socket 478的CPU。



雖然使用Socket 478架構，但同樣提供了PCI Express擴充插槽。

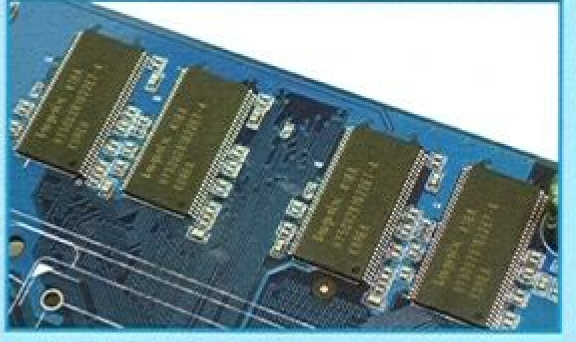
模式下，最高解析度可達2048x1536，並支援nView繪圖雙螢幕顯示技術，輸出埠包含D-Sub、DVI、TV-Out。

青雲PC6600顯示卡規格

繪圖晶片	Geforce 6600
核心時脈	300MHz
RAMDAC時脈	400MHz
記憶體容量	128MB DDR SDRAM
記憶體匯流排	128bit
最大解析度	2048×1536@85Hz
傳輸介面	PCI Express
視訊輸出埠	D-Sub、DVI、TV Out



搭載強大的GeForce 6600繪圖晶片，提供更快的速度與更高的解析度。



記憶體顆粒的速度為4ns，總共配置了128MB的記憶體。



除具備DVI與D-Sub的VGA輸出外，另有S端子電視視訊輸出功能。

威剛 DDR/DDRII 記憶體模組



威剛 Vitesta DDRII 桌上型電腦記憶體，延續 Vitesta 極速系列的紅色散熱片設計。其標準規格為 240 針腳、1.8 伏特工作電壓，搭載 256MB 或是 512M 容量。且依據 JEDEC（美國電子工程設計發展聯合協會）的標準規範，採用最先進的 0.10 微米製程、FBGA 封裝的 DDRII 顆粒，並透過內建的 ODT（on-die-termination）內部中斷電阻設計，減少 PCB 的使用空間；OCD（Off Chip Driver）訊號校正技術，提昇訊號品質；以及 Posted CAS（Column Address Strobe）功能提高匯流排效率。

另外在 DDR 的產品線上，威剛 Vitesta 系列記憶體同樣有多種規格可讓使用者選擇。全系列目前包含 DDR600、DDR566、DDR500 三種等級。Vitesta 系列記憶體模組全部採用精選原廠顆粒，搭配紅色鋁質金屬散熱片，除了提高產品的質感，也賦予記憶體更佳的散熱效果，使得產品在超頻時亦能展現高度的穩定性。

威剛 Vitesta 記憶體規格（DDR2）

腳位數	240 針腳
容量選配	256MB/512MB
最大頻寬	4.3G
電壓	1.8+ 0.1 伏特
延遲時間（CAL）	4
其他	內建的 ODT（on-die-termination）內部中斷電阻設計。具備 OCD（Off Chip Driver）訊號校正技術。
保固期限	終身保固（限台灣地區販售品）



威剛 DDR-II 533 使用的記憶體顆粒。







威剛 Vitesta 極速系列記憶體。

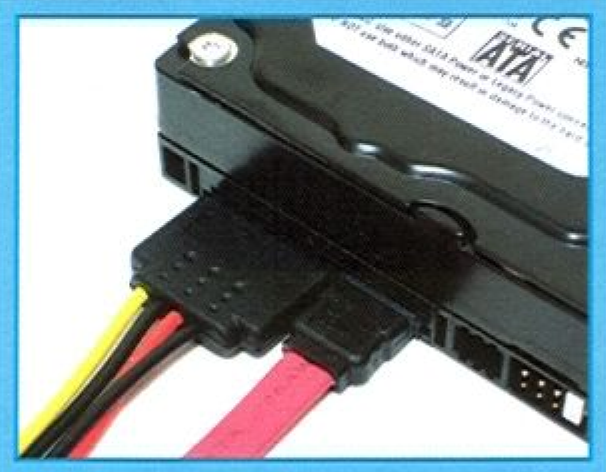
Western Digital 1200JD 硬碟機



WD1200JD 是屬於 WD Caviar SE SATA 產品線的硬碟，這一系列的硬碟具有 7200RPM 的轉速、8MB 的資料緩衝區、8.9ms 的平均搜尋時間，並提供 3 年保固。當然最重要的一點就是使用了 Serial ATA 傳輸介面，傳輸速率可高達每秒 150MB，不僅比 IDE 硬碟快，而且頻寬是獨享的，讀寫自然更有效率。

WD1200JD 採用 2 片磁盤，總儲存容量為 120GB，它支援 WD Serial ATA 硬碟二個相當重要的特點，那就是 SecureConnect 以及 FlexPower。所謂的 SecureConnect，是 WD 硬碟在 Serial ATA 排線所開發的新技術，這項技術用來解決一般 Serial ATA 排線與硬碟連接鬆垮的問題，能使纜線連接的牢固性增強 5 倍。至於 FlexPower 技術，則是在 WD 針對 Serial ATA 硬碟供電上面的巧思，使硬碟同時具有傳統 D 型 5V 電源接頭及 SATA 電源接頭。由於現在的電源供應器有些並沒有提供 SATA 的電源接口，而很多主機板又沒有附帶 SATA 電源轉接線，WD 這項 FlexPower 技術，大大方便了用戶，可見人性化方面的考慮也是相當周到。

採用 Serial ATA 傳輸介面，並同時提供傳統 D 型及 SATA 電源接頭。



這是使用SATA介面連接的情形，左邊較大的接頭，就是SATA電源線。



如果沒有 SATA 電源線，也可以使用一般的D型5V電源接頭供電。

Western Digital 1200JD 硬碟機規格

碟片數目	2
容量	120GB
轉速	7200RPM
緩衝區大小	8MB
讀取搜尋時間（平均）	8.9ms
寫入搜尋時間（平均）	10.9ms
傳輸介面	Serial ATA

技嘉 GO-W1608A DVD 燒錄機

技嘉 GO-W1608A 具有 16 倍速 DVD+R 寫入及 8 倍速 DVD-R 寫入的功能，當然最重要的部份就是支援了 DVD+R（DL）的寫入，而且是目前主流的 2.4 倍速（3240KB/ 秒），使得這台國產的高效能 DVD 複合燒錄機成為初學者或是超級玩家的最佳選擇。

為了讓使用者徹底擺脫燒壞片子的情形，GO-W1608A 使用了技嘉相當多的獨創技術。例如「I.B.S 智慧型防燒毀技術」，可避免各位在燒錄過程中因執行其它程式而產生壞片的情況；「i-Burn 智慧型監錄技術」，能聰明地依所放入的碟片品質來決定燒錄的速度；「i-Speed 智慧型控速技術」，則會有智慧的以低速轉動來播放音樂 CD ，把噪音減至最低，而在讀取資料光碟時則會以最高倍速進行，有效提高工作效率。除此之外，還有 VRS 防震系統與超靜音設計，這些種種，都是為了保持資料讀取與燒錄的正確性，可見技嘉研發團隊在產品上的用心程度。

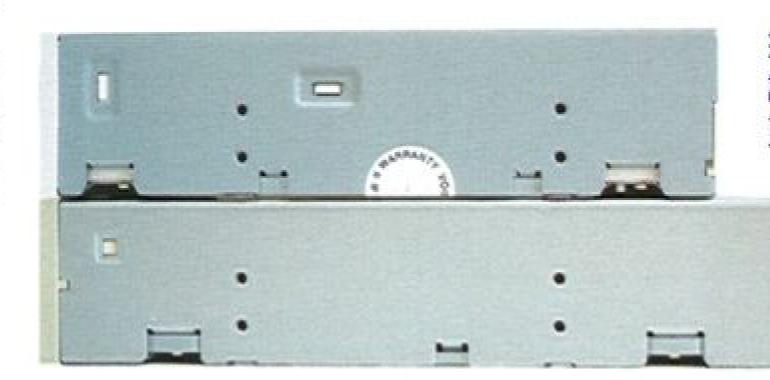




技嘉GO-W1608A DVD燒錄機，最主要的特色就具備DVD+R（DL）的燒錄功能。

技嘉 GO-W1608A DVD 燒錄機規格

傳輸介面	E-IDE/ATAPI
支援碟片容量	(CD)74min/650MB、80min/700MB。(DVD)4.7GB、8.54GB
支援碟片規格	DVD+R、DVD+R(DL)、DVD-R、DVD+RW、DVD-RW、CD-R、CD-RW
燒錄速度	DVD+R 16X、DVD+R(DL)2.4X、DVD-R 8X、CD-R 48X、CD-RW 24X
讀取速度	DVD+R/-R 16X、DVD+R(DL)6X、DVD+/-RW 8X、CD-R 48X、CD-RW 32X
資料存取時間	DVD 260ms/CD 260ms



採用短機身設計(上)，安裝更方便。

西華「擎天大帝」電腦機殼



擎天大帝（0408SL-BS）這款機殼外型相當亮眼，整體採全亮面烤漆，一眼就可看到它設計上與衆不同之處：面板上的飛機引擎渦輪葉片。這個葉片裡面附的是 12 公分藍色LED 燈風扇，可以經由側板旁的風速滾輪控制轉速，調整風量。風扇運轉時，所吸入的風力會使渦輪扇葉轉動，再加上後方也附有一個12 公分風扇，在強力對流的結果下，散熱功力可說是超強。

擎天大帝具備開門式面板，除了有防塵的作用外，更增添機殼的美觀。另外，機殼左邊側板還備有8CM 的藍燈透明風扇與一組 3G 導風管，能針對處理器的部份，將冷空氣集中吸入至處理器處，加強處理器的散熱效果。除此，前置式USB × 2+AUDIO+IEEE 1394 連接埠也方便擴充設備，伺服器級大腳座則讓擺設更為穩固。針對擎天大帝，另有多聲道喇叭的搭配選購，整體搭配起來不僅視覺效果佳，在多媒體使用上也能享有劇院般的效果，讓各位不論在聽音樂或是播放影片時，在家就能輕鬆享受劇院般的感覺。

西華「擎天大帝」機殼規格

尺寸（寬×深×高）	200 × 440 × 430mm
材質	鍍鋅鋼板
適用主機板	Micro ATX 、ATX
磁碟機空間	外部 4 大 2 小、內部 6 小
外部插座	USB × 2 、IEEE1394 × 1 、耳機孔、麥克風孔
其他	3G 導風管 + 風扇網 + 風扇 + 風速調節器



機殼左邊側板另備有8CM的藍燈透明風扇，與一組3G導風管。



機殼側邊有前置式接頭插座，另外還有一個滾輪，可調整風扇轉速。



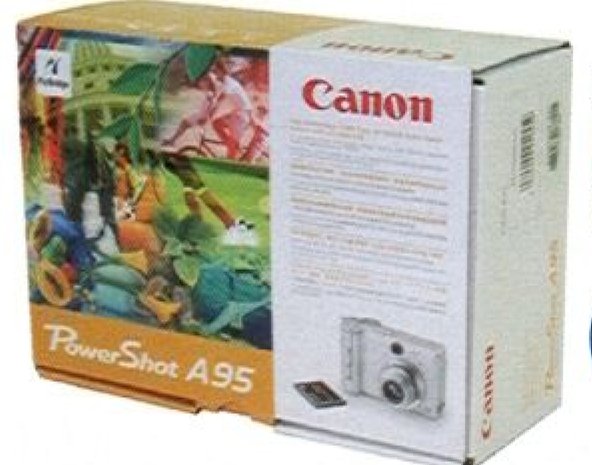
3G導風管能針對處理器的部份導入冷空氣，加強散熱。



超酷的飛機引擎造型設計，它的渦輪葉片還可以轉動。

作者－莫　凡

廠商 彩虹股份有限公司　網址 www.rainbowphoto.com.tw　售價 15,900元



輕巧秀氣 Canon PowerShot A95



產品規格	
CCD 有效畫素	500 萬畫素
最大儲存影像	2592x1944 像素
數位變焦	4.1 倍
最大光圈	F2.8
傳輸介面、媒介	USB1.1 / CF
電池規格	AA 電池 x4

這年頭，出門玩耍拿傳統相機就遜掉了！而當大家都拿數位相機的時候，你的相機功能夠不夠多？是不是輕便小巧好攜帶？還是電池續航耐不耐久？這些都是一台好的數位相機必備的基本選購要點。這次歐茲老杯杯總算有點良心，送了一台數位相機給我報導，咱們來看看唄！

外　觀



內建觀景窗與閃光燈。



1.8 吋LCD 可旋轉。



利用右手大拇指幾乎可以控制所有的功能。



各種拍照模式，利用旋鈕作調整。

功能、接頭

相機的ＬＣＤ設定畫面。



ＵＳＢ接頭與影像訊號輸出孔。



Ａ９５使用四顆３號電池。

Ａ９５使用ＣＦ儲存記憶卡。



完整的產品配件。



產品說明書、驅動光碟。

外接電源孔。



PowerShot A95 提供高達 500 萬畫素 CCD

這台數位相機的外觀相當漂亮，炫銀色極具科技感。使用Canon獨家研發的DIGIC 數位影像處理晶片引擎，影像有效畫素躍升至500萬畫像素，可拍攝 2592 x 1944 畫素之高質影像、印出A3尺寸相片，對於一般的使用者來說根本是綽綽有餘。此外，為了提高拍攝的畫面，也在 PowerShot A95 加入智能情境分析技術「iSAPS」，讓相機可分析每一個影像的數據，並與內置的數據庫資料對照，自動釐定最合適的設定，產生最理想的相片效果喔！

變焦對焦？輕鬆自在！

提供三倍光學變焦功能，最近拍攝距離可達五公分，鏡頭拍攝範圍由38mm廣角增加至1114mm遠攝距離。內含2片非球面鏡片，可減少像差引起之色漏及變形。至於自動對焦，除了傳統數位相機常用的「九點A.I.」、「單點」對焦之外，還加入獨家研發的FlexiZone彈性區域自動對焦系統，換句話說，你只要依實際情況，將「對焦點」移至畫面上的任何位置，不管拍攝主角位處何方，A95都能夠快速、準確的把影像清晰捕捉下來！

具備錄影列印功能



PowerShot A95除了可以讓使用者錄製3分鐘的高畫質AVI格式短片外，還具備有一個「Print/share」，你只需要接到Canon CP系列熱昇華相片印表機，不用設定就可以印出照片，夠簡單了吧！對了，A95的可選購配備也很多，除了各式各樣的鏡頭外，特別介紹一下防水機殼，這樣你就可以下水拍照，還可以使用到40米的深度喔！

選購指引

優點......就是它了！

* 提供500畫像素與多重對焦功能。
* 使用3號電池便利性很高。
* 相當輕巧，攜帶方便。

缺點......再考慮看看！

* 閃光燈亮度可以再加強些。
* 近距離對焦不易。

廠商 台灣超軟國際股份有限公司 網址 www.digimaster.com.tw 售價 3990元



Digimaster Happ3 快樂音樂碟

延續在台灣3C市場中好評不斷的產品知名度，Digimaster於10月份推出首款MP3快樂音樂碟–Digimaster Happ3，正式由數位相機、液晶電視等3C產品領域跨足MP3隨身碟市場。Digimaster為提供消費者高樂趣的附加價值服務，即日起，購買Digimaster Happ3即可獲得獨家限量、市價300元的「快樂炫風行動臂包」一只，可以戴在手臂或扣在腰帶上，喜歡這款MP3隨身碟的人可別錯過了哦！

產品規格	
內建記憶體容量	256MB
電池平均使用時間	四號AAA鹼性電池×1，9小時
FM調頻收音功能	有、最多可記憶20組不同頻道
錄音格式	MP3/WAV檔（ADPCM格式）
頻率響應	20Hz to 20KHz
噪訊比	85Db-90dB
OLED解析度	雙色顯示螢幕（黃、藍），128×64
傳輸介面	USB 2.0



配件



配件包含了說明書、驅動程式光碟、立體聲耳機、USB連接線和LINE-IN連接線。

外觀



Digimaster Happ3具有LINE-IN輸入錄音功能及HOLD按鍵鎖。



機體的另一邊則有耳機插孔、EQ音場按鈕及A-B特定段落重複播放鈕。

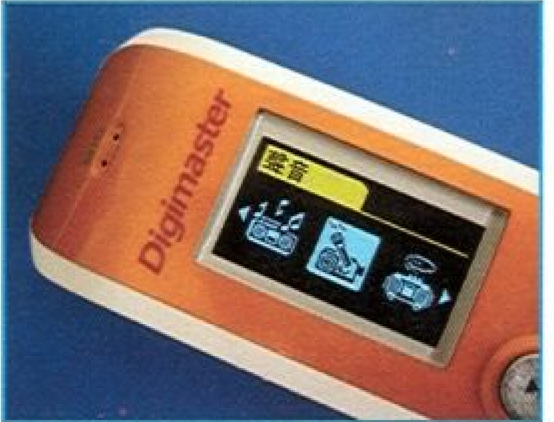


本身就內建USB接頭，可不需再另外用USB線連接電腦，相當方便。

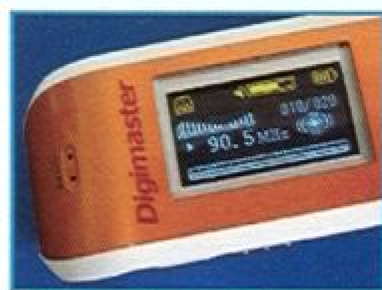


使用一顆四號AAA鹼性電池供電，連續播放時間平均可達9小時。

功能

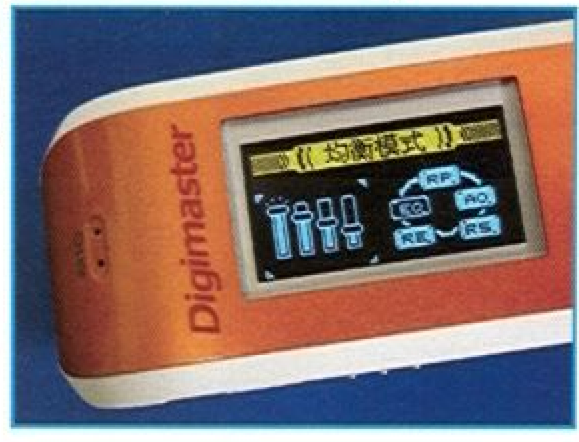


選單畫面是採用左右向的捲動來選擇想要設定的項目。



Digimaster Happ3也具有FM調頻收音功能，並可記憶20組不同頻道。





聆聽音樂時，有普通、爵士樂、古典樂、搖滾樂、流行樂等五種音場模式可以選擇。

超強功能，快樂握手中

Digimaster Happ3有魔光橘、極光藍、珠光白等三色炫麗外觀可以選擇，並具有黑底、黃藍雙色OLED顯示螢幕，在機體背面則跳脫一般數位商品的冰冷質感，改採皮革面漆，即使握在手心也能感到Happ3強調溫暖、貼近個人的時尚隨身配件特質。

除了具有炫麗的外觀，Happ3極具深度的功能也一樣值得期待！支援播放MP3/WMA音樂格式、具FM收音機功能、以及CD、錄音帶可直接轉錄成MP3等功能，可以讓各位用Happ3輕易地把最愛的音樂編輯成自己的好歌精選輯，再也不用帶著一疊CD出門，最適合喜愛音樂、追求方便的消費者。此外，A-B段落重複播放、數位錄音筆、文字轉語音等便利功能，更能讓有語言學習需求人輕鬆快樂學語言。Happ3內建256MB的容量，並搭配USB 2.0行動隨身碟的快速傳輸，相信絕對是各位工作時資訊帶著走的好夥伴！

文字轉語音讀出功能

現在的MP3隨身碟在功能上多以大同小異，除了基本的播放音樂，其他像是錄音與FM廣播收聽功能，也似乎成了使用者在購買時必備的要求條件。因此，如何一機更多用，各家廠商也無不絞盡腦汁，期望讓產品能夠更吸引消費者。在這方面，Happ3雖是Digimaster所推出的第一款MP3隨身碟產品，但是它卻有一個很棒的「文字轉語音讀出」的功能值得介紹給大家。各位只需利用Happ3附贈光碟內之TTS軟體，即能透過電腦將文字轉換成MP3格式讀出，或者您也可以將其轉存至Happ3，利用隨身碟的A-B段落重複播放來達到語言學習的效果。這套TTS軟體支援簡中、繁中、日文、韓文、英文共五國語言，讓您輕鬆享受文字轉換成聲音的樂趣，最適合需要利用時效、快速學習語言的消費者！

選購指引

優點......就是它了！

* 螢幕顯示清晰。
* 收聽廣播時可同步錄音。
* 提供LINE-IN對錄功能。
* 文字轉語音功能。

缺點......再考慮看看！

* 未支援子目錄管理播放。

作者－李展吉

廠商 連鈺電子有限公司　網址 www.tcstar.com.tw　售價 3950元



連鈺「核電廠」S520 電源供應器

電源供應器在整個電腦系統當中，算是一個相當重要的元件，但很多使用者往往不太注意，購買時總是隨便挑挑就走。一個品質不好的電源供應器，很容易產生電腦在運作上的問題，所以不可不慎。連鈺這款「核電廠」S520電源供應器我個人相當喜歡，不僅質感佳，瓦數也超大，而且它還有許多相當棒的特點，如果您是超級玩家，更是不可錯過。

產品規格
520瓦
三風扇
三段式溫控
IC控制開關
系統風扇溫控
24pin電源接頭
十大二小二SATA輸出

外觀



外殼採用與隱形戰機同級的鍍鈦處理，能有效的杜絕電磁波外洩。

用料相當紮實，內部具有防雷擊、過電壓保護、過電流保護、短路保護的元件裝置。

鍍鈦處理（右）與一般鐵製外殼的電源供應器比較（左）。





S520提供三個直徑8CM的散熱風扇，散熱能力超強。



三孔IC控制電源插座，可讓各位將電腦其他設備所需要接的電源插在這個上面。旁邊的「A、L、M」則是風扇轉速調整開關，分別代表自動、低轉、中轉，共有三段可以選擇。

接頭



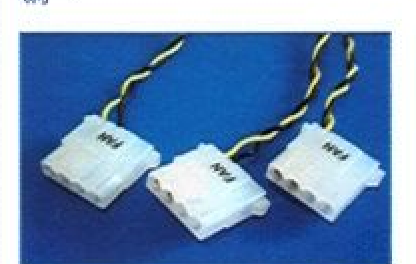
S520支援新的主機板24pin電源接頭，且為增加空氣對流，電源線捲線並套上編織網。



部份的主機板需插上4pin或8pin的電源接頭，S520也提供了。



SATA介面的電源接頭也有提供，總共有2個。



提供三組溫控之系統風扇接頭，讓各位不必再額外付費購買其他手動之控制器。



一般的大4pin接頭提供了10個、小4pin接頭有2個。

配件



附有24pin轉20pin轉接頭，所以不用怕目前的ATX主機板無法使用。

附有束線、電源線和螺絲包，也包含說明書和保證卡在內（三年保固）。



AC INPUT / DC OUTPUT		100~120Vac / 200~240Vac 12/5A 60/50Hz						PEAK LOAD (1minute)
		+3.3V	+5V	+12V	-12V	-5V	+5VSB	
520W	Max output Current	26A	52A	28A	1A	0.8A	2.5A	620W
	Max combined wattage	260W		336W	12W	4W	12.5W	
		500W			28W			

連鈺「核電廠」S520電源輸出、入規格表

靜音、穩定、專業、三年保固

電源供應器對於系統的重要性，相信大家都已經非常清楚。核電廠從上市以來一直都受到肯定與愛用。核電廠的特點就是標準化、安規化、前衛化、穩定化。S520電源供應器外殼採用鍍鈦處理，既美觀又可徹底杜絕電磁波外洩。且為因應時下CPU常因超頻而產生的散熱問題，S520更利用三風扇（非一直線設計）導熱原理，重點式將CPU上的熱順利排出，達到進風的風量，能小於排風的風量，真正不囤積熱氣於電源供應器內，創造出最好的散熱效果。

IC電源控制開關與風扇轉速控制

連鈺核電廠S520有兩個很棒的設計，其中之一就是在供應器後面多了一個三孔AC電源插座。這樣一來，各位就能將延長線從牆上的插座改插入電源供應器後面提供的控制開關，再將電腦其他設備所需要接的電源插在延長線上，如：螢幕、印表機、掃描器等等。如此一來，當電腦開／關機，其他設備也會跟著主機的電源開／關機，相當方便。再來就是將風扇轉速器作在供應器上，讓怕吵的玩家，或怕散熱不足的玩家也可自行調整轉速，提升所有的效能或是達到真正的安靜。另外，S520也不惜成本地使用讓電流更穩定的粗線材，以及使用安全性高，不起火花的鍍金接頭，讓您更有保障。

選購指引

優點......就是它了！

擁有520W的輸出功率、三風扇的設計以及超低之28dB噪音值，無論從各個層面來看，都是電源供應器的上上之選。

- 接頭鍍金處理。
- 外殼鍍鈦處理。
- 三風扇設計。
- 三段式風扇轉速開關。
- IC控制電源自動開／關插座。

缺點......再考慮看看！

- 價格或許能再平價些。

作者－李展吉

廠商	連鈺電子有限公司	網址	www.tcstar.com.tw	售價	「神風上尉」喇叭：950元、「偷歡」系列耳機TCE621：399元、TCE622：350元



連鈺「神風上尉」喇叭「偷歡」系列耳機

使用筆記型電腦的人一定有個麻煩，那就是外接音效時，總是找不到適合的喇叭輸出，因為喇叭通常都必需要接上電源，但是出門在外，哪有可能到處都找得到插座插呢？現在各位不用煩惱了，連鈺推出了一款「神風上尉」USB喇叭，徹底解決了這些問題，另外還有「偷歡」系列的耳機，讓您聽音樂時也能偷歡哦。



「神風上尉」喇叭規格	
音箱尺寸	180 × 60 × 35mm
頻率響應	100Hz~20KHz
阻抗	4 歐姆
總平均功率	2W
瞬間輸出功率	300W

「偷歡」系列耳機規格	
頻率響應	20Hz~20KHz
靈敏度	112dB ± 3dB
最大輸出功率	300mW
耳機線長度	TEC621 為 120cm、TEC622 為 86cm

「神風上尉」喇叭



每邊喇叭各有兩個1.5吋的單體，用來呈現中高音的輸出。

腳架採用鐵質材料，並加以電鍍處理，粘上圓型止滑墊。





高硬度塑化材質音箱，鋼琴烤漆質感，並有後置出氣孔的設計。

「偷歡」TCE621耳機



使用耳掛式耳機設計，造型也很新穎。



黑色絨布的耳機墊，配帶起來柔軟舒適。



耳機線採可塑性鋼絲材質，不易斷裂。

「偷歡」TCE622耳機



也是使用輕量化的耳掛式設計，輕鬆無壓力。



同樣地，耳機部份也有加上柔軟的黑色絨布墊。



耳機線附有吊繩，可直接將MP3播放器掛於吊繩上。

數位5.1聲道USB喇叭

神風上尉本身是屬於DSP內建音效卡的數位喇叭，並具有DSP模擬5.1環繞音效的輸出。所謂的DSP，是指新技術的數位模擬音效輸出的技術，經軟體驅動後，直接藉由USB輸出數位音源。喇叭以USB介面傳輸有什麼好處呢？首先是不需為了喇叭的電源問題而苦惱，神風上尉是免外接電源的。其次，電腦上所有的聲效檔都是數位的，但是我們傳統的喇叭卻是類比的，所以當數位訊號轉換成類比訊號時，訊號會衰減與受到電腦機箱內雜訊的干擾，因而音質變差，但神風上尉本身就是數位喇叭，並不需要做轉換，便可直接讓各位享受高品質的數位音效。更重要的是，神風上尉不需要在電腦中安裝音效卡就能使用哦。

快意舒適的偷歡耳機

連鈺電子這次所推出的偷歡耳機系列，針對目前市面上耳機的缺點作了修正，一次推出九款非常獨具特色的耳機款式，不僅強化了重低音效果，更有別出心裁的天使之翼造型、有僅重15公克的超輕款式、有可調式鋼絲作成的耳掛式、有針對MP3專用的吊繩式和攜帶方便的捲線式等等。原來所謂的「偷歡」是指「遇到夢幻心儀的耳機款式，從相遇到相處，一切是那麼的歡愉，那麼的美好，禁不住道德的沉淪，開始背叛原有的耳機。」果然是語不驚人死不休！每次新品上市，一次就呈上那麼多種款式襲捲市場，也一向是連鈺電子的作風。

選購指引

優點......就是它了！

喇叭非常適合Notebook使用，耳機的音質也佳，使用者可考慮選購。
* USB喇叭不需外接電源，隨插即用。
* 用雙喇叭即可模擬5.1聲道輸出。
* 不用音效卡，喇叭就能輸出音源。
* 耳機採輕量化設計，輕鬆無壓力。
* 耳機線使用可塑性鋼絲材質，結構強韌不易斷裂

缺點......再考慮看看！

* 無可調音量控制鈕。


CHRISTMAS
RO魔法鋪
RAGNAROK
幸福上市
仙境RO伝説
RO立體音樂卡片♪
情意滿載的RO音樂卡，
把最特別的祝福送給最親愛的朋友！
聖誕快樂價 NT 99 元
MERRY CHRISTMAS
RO萬用卡
四款精緻風格任你變換心情，
RO萬用卡快遞你的真心意！
情誼長存價 NT 25 元
GOBLIN
Only For You
My Dear Friend
●全省萊爾富便利商店限定販售 ●各大電腦商場均有販售！


白色耶誕物語
新鮮貨幸福上市
RO惡魔帽
限量發行
要買要快喔！
12月15日上市
愛漂亮的玩家必備精品！
超可愛的惡魔帽讓你盡情耍可愛！
搞怪裝扮價 NT 169 元
RO天使波利撲克牌
卡哇伊的天使波利撲克牌，
陪伴你我共渡美好的歡樂時光！
麻吉同樂價 NT 40 元
Poring
©Gravity&DTDS
GRAVITY
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
●以上產品以實物為主，本圖片僅供參考。
C 2004 Gravity Corp. & Lee Myoungjin (studio DTDS). All Rights reserved.

讀者我最大

自從上次刊登S幣兌換方式之後，便有不少擁有S幣的讀者來函兌換，讓編輯部忙得焦頭爛額喔！但由於名額有限，如果沒換到想要贈品的各位，還是可以保留來換取下次的贈品喔！

另外也有不少讀者疑慮，之前有得到但還沒收到S幣的話，要怎麼辦呢？在此老監要再次澄清：如果你有獲得S幣但尚未收到的話，我們這邊還是會有你的記錄資料，所以只要看到有想換的贈品時，再來信並註明你之前所刊登的篇名，當我們查證無誤之後，就會兌換給你喔！

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流：而只要你的大作刊登於「讀者我最大」(不包含讀者問答)皆可獲得下期的「軟體世界」一本。(如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！)

電子信箱：swmqa@unochina.com

讀者問答

READER'S

Q1 網站站長來信抗議？事出有因！

●貴雜誌在第29至31頁(編註：此指186期)刊登的"屬於大宇的大富翁"一欄，其文章作者為"大富翁俱樂部"，也就是敝人的網站。之前大宇公司向敝人要舊作的資料，刊登在 貴雜誌上，且說會刊登敝站的名稱，所以敝人因此而答應了。

然而敝人買回此期雜誌，在該欄卻未看見敝站的名稱，對於 貴雜誌，此種不尊重原作者的行為，敝人感到相當遺憾，也在此提出嚴正抗議！

大富翁俱樂部 站長-Kiven
http://richman.groups.com.tw
2004.10.16

A1

據老監查證結果，發現是大宇相關人員在提供該篇稿件資料時，一時疏忽，忘了將這個訊息傳達至敝刊編輯，所以才會造成這樣的遺漏。之後我們再度跟該相關人員連絡時，她回答已經與該站長Kiven取得連絡並達成協議，故敝刊在此將來信照登並做此說明。

不過說真格的，有許多人在引用媒體上的某些文章時，大多是因為欣賞該篇文章，所以希望能與其他同好分享，但經常忽略了知會當事人及註明出處，因此也常以類似的困擾：老監在此呼籲，在引文共賞時，也別忘了註明出處，讓文章作者得到應有的讚譽喔！

Q2 撐出單機一片天？得全靠各位支持啦！

●我覺得現在線上遊戲充斥著整個遊戲市場，使得很多線上遊戲雜誌因此出現，造成單機遊戲和雜誌瀕臨絕種(好像只剩下軟世和遊戲玩家了)，而且單機遊戲雜誌要增加線上遊戲介紹的頁數，才能吸引讀者，讓我很失望，不過軟世的雜誌實在做得太好了！(雖然有OLG的部份)，希望你們以後還能堅持下去做單機遊戲的雜誌，謝謝！

P.S.這次風色三的光碟真是太棒了，希望下次還有更好的光碟！^_^

新店 魏國豪

A2

從之前山頭林立的一兩本友刊之狀況，到現在百花齊放的數十本競爭對手，軟世十五年來一直秉持著一個信念，就是報導出所有電腦遊戲的面貌：從最早的光碟遊戲，到後來第一款線上遊戲《網路創世紀》的報導(當時是老監特地情商老友撰寫的，當時還將只能用撥接的網路遊戲評論成是貴族遊戲耶！)，不論那種遊戲新趨勢，軟世都是率先開闢專欄，為的是要將最新、最完整的遊戲報導帶給各位囉！

只是在現在的狀況下，眾多和尚搶水打破頭，加上單機遊戲市場雖萎縮，但仍然是許多玩家的最愛，因此軟世編輯部決定仍不放棄單機遊戲的報導，而能否承受市場的考驗呢？就有勞各位讀者的支持啦！

其實在成本考量下，雜誌本來是無法附贈光碟的，但是為了各位讀者的權益，我們還是想盡各種辦法，去"坳"到各種光碟來附在雜誌上，所以各位千萬要讓軟世撐住啊！不然不要說光碟、贈品，搞不好就什麼都沒了！軟世的未來就靠各位讀者啦！

Q3 跳月靈異事件？這是通路上的考量...

●TO "合併"小編：

我原本是訂閱"遊戲世界"的讀者，這也是我第一次寫回函，很抱歉我的"第一次"並非是給予你們鼓勵，而是滿腹的抱怨...

最主要的，莫過於出刊時間，因為雜誌是郵寄的，晚幾天都還沒有什麼關係，後來不知道什麼原因，竟然要合併雜誌(因為沒訂太長之故，對於此我沒有什麼異議...)但後來一段時間竟沒有後文...直到10月初才送出，然後在這之後的187期，竟然跳過11月的直至12月(太奇怪了吧！是要變成雙月號嗎...？)是因為進度不及嗎或something？

我知道你們為了雜誌都相當盡力(辛苦了...^ ^)，但可否也給我一個交待，讓我有原動力繼續地支持軟世^_^

Thanks！

台中 吳東岳

A3

這點老監在此說明一下：本來186期是算成10月份，但是因為當時編輯部剛整合，出刊有所延誤，因此在負責通路相關人員的建議下，就改成11月，以免上不到幾天就得下架了～但是各位訂戶讀者請放心，你們所訂的雜誌是以期數來計算，所以不會因為跳個月就少了一本，這點請大家安心。

Q4 軟世或遊世？各位都是「新」軟世人！

●T看完這次的"讀者我最大"後，我不禁的要感嘆，為何會認為披軟世外皮的遊世呢？身為遊世讀者的我也跟軟世的讀者一樣，一直從中找尋舊的影子，我也想大聲說："遊世你在那裡？"(嗯...雖然某些地方像遊世，但並不代比它是遊世)，我也想把遊世裡有的東西加到現在的雜誌裡(就像軟世讀者想把它變軟世，我也想把它變遊世)，為何軟世讀者認為不是軟世？為何遊世讀者認為不是遊世？嘆...，不就是因為軟世讀者買軟世，結果內容不像軟世(也不像遊世，只有一點點的像)，而遊世讀者去店裡跟店員說："我要買軟世"，不是說："我意買遊世"。

因此，結論是...我們都被"軟體世界"這個名字所迷惑了！對我來說，這本雜誌是本全新的東西，我們不應該說把 xx 世界的 xx 專欄變回來，而是說我想加入 xx 專欄，因為我們都是新的讀者了。最後，軟世、遊世因讀者變更好，所以，讀者們不要分軟世、遊世，讓我們一起創造"新(心)的世界"。

P.S.這是我心中想對所有讀者說的話，希望能登出

桃園　奇基依嵐

A4

經過兩期的編務，整合後的編輯部也慢慢上軌道了，這還得多靠各位讀者全力支持，老監在這裡要代表編輯部跟各位道謝(有人說為表達誠意，所以下期雜誌免費？...把我 Fire 還比較快吧>_<)

奇基依嵐的心聲，我想也可以表露出編輯部同仁們的想法：不管是遊世或軟世，如今我們已經成為命運共同體，所謂：「十年修得同船渡」，更何況是在一起工作的同仁呢？如今雜誌為了因應大環境，已經轉變成現在的型態，雖然一定會有不少讀者懷念以前，而老監也是啊！想當初雜誌才三四家、遊戲公司有數十家，而每月上市遊戲多達上百家，所以雜誌不僅拼命增頁到近五百頁，廣告也多到要拜託廠商下期再上，這種盛況可說是身為媒體人的榮耀喔！但時光變遷，如今線上遊戲當道，雜誌同業又卯起來不停出現，變成了雜誌特刊數十本搶著報導幾款線上遊戲：或許有人會覺得：為什麼不報別的遊戲呢？但在這幾款遊戲主宰將近七、八成的市場時，在市場的考量下，就已經不是編輯部所能改變的了。像之前幾本友刊的結束，也正代表著這個時代真的變了。

為了堅守單機最後防線，也為了讓遊戲報導能真正全面化，所以編輯部才決定以報導及評論為主的方式來製作軟世：我們也將單機及線上遊戲都視為我們應收納的內容，畢竟這才是真正軟世應有的風格。所以各位讀者，也請放下你心中為雜誌所定下的舊形象，因為不汰舊換新，跟不上潮流的雜誌是會被淹沒的：十幾年來，軟世及遊世一路走來，在通路、市場的考量下，如今也得有新的突破，才能繼續穩住陣腳，讓遊戲資訊不再只有那些受歡迎的幾款線上遊戲，而可以能報導出所有好玩的遊戲。不論單機或線上，只要是好玩就是好遊戲：同樣地，也希望不論是舊軟世或舊遊世的讀者，也都能成為我們的「新軟世人」，讓我們共同維持軟世的存在，把遊戲應有的真實面貌傳承下去。

講得太嚴肅喔...那簡單的說，就是別再分軟世遊世啦！各位就把雜誌當做是你自己的吧！想要怎麼改就來信，別客氣喔！

Q5 不給抽東洋遊戲？因為是作家自費購置！

●為何在回函抽獎中，沒有東洋方面的遊戲軟體？

苗栗　王同學

A5

一般我們在做評遊戲專欄時，會情商該發行公司提供幾套遊戲，以做為讀者的贈品所用：但是東洋遊戲部份，其實瞭解這方面的讀者就會曉得，這些遊戲在台灣是沒有正式代理商的，那作家是怎麼寫評論的呢？那可是他們自己用各種管道從日本買來的喔！當然我們也不好意思再請作家拿出來送給讀者，畢竟作家稿費還不夠買遊戲喔！所以老監就在此說聲抱歉啦！

Q6 投書如石沉大海？實在是來信太多！

●小弟我是軟世和遊世的老讀者，看著軟世和遊世一路走來，已經將這兩本雜誌視為生活必需品。可惜的是，兩本雜誌合併後的厚度竟然不如之前任何一本，拿出好幾年前的雜誌比較，厚度居然有現在的兩倍多，心中真是無比惆悵。現在的軟世或許是價錢降低，不得已也只能將內容縮水，但我認為與其買一本價格便宜但內容短缺的書，倒不如買一本價格雖高但內容包羅萬象的書，價格固然能影響買氣，但內容才是真正的影響要素。

接下來是小弟我個人的抱怨。小弟我從好幾年前買軟世和遊世開始，到現在都一直寫回函，但沒有一次登在雜誌中。這打擊還小，大的打擊是每次寫的建議過去，最後彷彿憑空消失，也不見貴刊有所改進，這才真正令我痛心，也許是我的建議過於出自個人利益，但也有許多建議是針對貴刊的缺點而提出的，如今我也不求能得到什麼，只希望貴刊不要忽視了許多忠實讀者的心聲。

期待軟世能更上一層樓！

屏東　吳承俊

A6

呃～基本上老監知道不論是之前的軟世或遊世的老編，都會花蠻多時間去看回函的，所以理論上只要有收到回函，他們都會看的，但是要一一回答的話，可能限於版面，就真的沒辦法了(成千上百的回函，非不回也是不能也～)至少這次不就有刊出了嗎？所以還是老話一句：多寄多中喔！

另外像雜誌變薄一事，說真的編輯部也曾討論 n 次，但是在目前市場的觀察下，多數讀者還是以價錢為主要考量，所以我們也只好在成本考量下，在頁數方面有所減少，但實際上大多減的是攻略部份，像其它方面還是有相當篇幅的。所以算是便宜又大碗喔！

讀者發牢騷

READER'S

讀者的勉勵 1

老監太了不起啦！！！居然翻出來我遺忘已久的舊筆名了！！爆感動！！那我以後還是用若亞好囉～以後我會又開始每期都買來感恩你棉滴大德滴～

對了，"老監"就是喵仙人呦？那"老編"跑到那兒了呢？在編輯欄裡除了歐茲因為名字沒變還記得，其他倫泥～T . T？？還是有人改名了？還是？>_<～突然在雜誌裡看到了！！

話說回來，我下個月想要投稿XD，給大家打氣呦！甘巴爹～還有呀，我覺得現在軟世的logo好漂亮好可愛耶－讚讚讚，甲叉！！甲叉！！軟世GoGoGo！！P.S.最近在期中考呀，大學生真苦啊～ㄎㄎ，我好像從我高三寫軟世回函時就已經在抱怨了，現在都大二囉，時間過得真快，那個時候好像沒有跟你棉說，我上了清大外語呦～（現在被英語＋法文折磨...）XD

新竹　若亞

讀者的勉勵 2

TO軟世所有的編者：

其實我是最近才看軟世的，當時已經是on-line game充斥了，單機game雜誌的市場，幾乎都要不見了！只剩下電腦玩家、遊世、軟世了！現在～遊軟又合併了，電腦玩家我又不愛看(因為報導太多電腦設備了，看不懂)SO！！軟世千萬不要不見啊！我會抱被子哭三天三夜的！@0@超愛單機game的！看著一款單機game從初期製作的報導，到最後完成出來的那種feeling真　很好！加油！別被online game雜誌打敗了！

軟世加油！

台南　梗

讀者的勉勵 3

看了十幾年的軟世，一直以來都是每月必讀良品，最近看到遊戲世界停刊(十分的不捨)，因為這是我常看的書，忽然沒得看，有種失落感，好在軟世還健在，還十分的強壯，希望貴雜誌能長長久久，伴大家一輩子。

台南　王學霖

以上讀者將獲得第187期軟體世界一本
（如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長 ^_^）

讀者的感嘆 1

對於合併這個已成既定的事實，我也不好再說些什麼了！只能對遊戲世界致上最深的感嘆，也對軟體世界致上最深的勉勵，畢竟已經沒有遊戲世界了，希望軟體世界能堅持下去，為我國最後一片單機遊戲的淨土，持續守護下去！(我一定會支持到底的！)

台南　林亞逸

讀者的感嘆 2

看了兩三年多的軟世，如今要和遊世合併有點不捨，因為現在的軟世根本就是遊世嗎？不過我覺得雜誌越做越好了，內容也超豐富，我會慢慢適應新的軟世的，也希望以後有更多的內容喔～軟世的大大們～加油囉～甘巴茶

高雄　張簡誌育

讀者的感嘆 3

為什麼我從以前到現在連一次的抽獎都沒有中過？你們編輯現在所穿的，所戴的，現在所吃的，喝的，有哪一樣我沒幫忙出錢？！好歹我也養你們這些編輯好幾年了，如果這次又沒中獎的話，那我就...歐啦歐啦歐啦！！

高雄　林和毅

塗鴉區公告

想大顯身手將你漂亮、苦心完成的畫作公諸於世的讀者，可別吝嗇喔！多多利用塗鴉區，凡入選刊登畫作，皆可得到下一期軟體世界一本，以茲鼓勵。

1. 來稿方式：
   - 直接畫於回函上，寄回本社
   - 或以A4紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓－塗鴉大募集　收」
   - 或以E-MAIL方式投稿，寄至swmga@unochina.com
2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)
4. 如須退稿者，請附掛號回郵30元及回郵信封
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本

香草

粉彩筆／風色幻想III



政峰

粉彩筆、彩色筆／凱琳．賽拉菲姆



羽楓
粉彩筆/改版成功Congratulations



灰闇翼羽
色鉛筆 / 和軟世的大家打招呼の可愛美眉



小瀨
色鉛筆 / 翡翠&洸



貓橘
粉彩 / 懸賞通知



Petty
色鉛筆 / 風中的少女



雁文
簽字筆、鉛筆 / 逃脫



怡婷
粉彩筆 / 偽蘿啦XD

隱風之犽
粉彩筆、水彩 / 龍族-杉森



鯨魚
色鉛筆 / 善惡一線



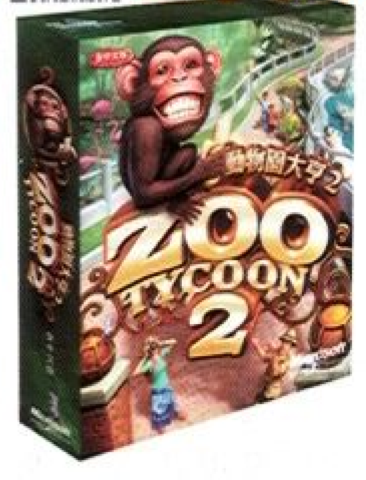


小草月
粉彩筆 / 祝 新の開始、新の出發

本月放送

來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界會為各位準備的大獎喔～別以為自己的幸運度不夠，總有一天獎落你家！

動物園大亨 2 有獎徵答



想要建造一座屬於自己的動物園嗎？想要嚐嚐清理大象如山一般高的大便是什麼感覺嗎？只要回答下面的兩個問題，就有機會得到台灣微軟《動物園大亨 2》遊戲一套，讓你親身體驗被動物環繞的感覺！想知道答案就要用功看軟世喔！我們將從回答正確的回函中，抽出 10 位幸運讀者，體驗成為動物園大亨的樂趣！

Q1 請問在台灣微軟《動物園大亨 2》中，玩家可以透過第二代新增的什麼模式，記錄下動物園裡面的景觀與動物的模樣，並在網路上與其他玩家分享？

Q2 請問，能夠讓玩家享受扮演動物園管理員及遊客雙重樂趣的台灣微軟《動物園大亨 2》，全中文版預定幾月份在台灣上市？

伊蘇六 有獎徵答



終於要把大家期待的《伊蘇六》送出去囉，一定有非常之多的讀者想要得到這款遊戲吧！那你可千萬不能錯過這一次的活動，當然，為了廣大讀者的權益，有獎徵答的題目都會嚴重放水，可說是簡單到不行啦！仔細回顧軟世187期，並用回函寄回正確解答，你就有可能是十位幸運讀者中的一位！

Q1 請問 YS6 之中，一開始漂流到海灘的主角名字叫做？

Q2 請問 YS6 最大的突破，是由以往的平面畫面進化為？

Q3 請問 YS6 之中，主角善用的三把特殊武器分別為？

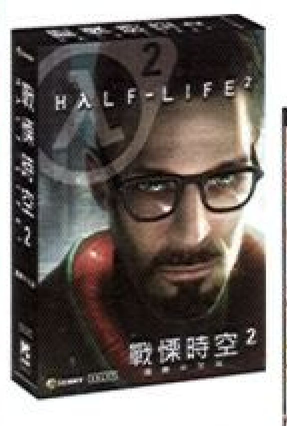
回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中，填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，行動要快遊戲送完為止喔！

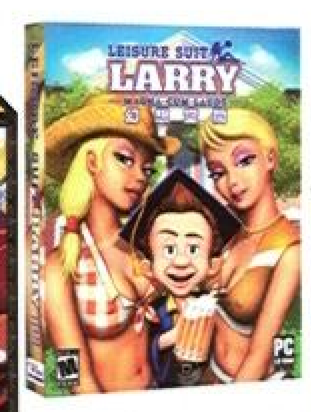
活動時間　　2004 年 12 月 30 日













注意！注意！

廠商活動需要附上「截角」(在回函上)並以「明信片」寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓　軟體世界　活動組收」即可參加活動。

S幣兌換 活動區

隨著軟世的改版，各位大大是否會擔心手上的S幣變成一堆廢紙呢？那當然不會，而且編輯部還特地將王國最珍貴的寶庫完全開放，這些稀世奇珍有很多是市面上已經絕版的套裝遊戲或週邊商品，只限對王國有所貢獻，曾獲得S幣獎勵的尊貴玩家才有資格兌換喔！但是這些可遇不可求的贈品數量有限，要怎樣才能避免拿不到的慘劇發生呢？請依照以下步驟，就能夠得到這些絕版贈品喔！

1. 來信寄到【高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓】，或使用 mail 傳到 swmqa@unochina.com 詢問想兌換的贈品是否還有，並寫下想兌換贈品的順序(小秘訣：用 mail 會比寄信快好幾天，所以用 mail 寄來可以先搶先贏喔！)
2. 若編輯部仍有該贈品時，會優先保留並給你一組代碼，請你將所需的 S 幣寄回。這時讀者請註明代碼、寄送地址及收件人(非本人也可)，並連同 S 幣以掛號信寄回編輯部。如果是之前還沒有收到 S 幣的讀者，請註明你所投稿的期數、篇名及名字(真名及所使用的筆名)，當編輯部核對資料無誤後，便會通知你所擁有的 S 幣數量。
3. 當編輯部收到所寄來的 S 幣或確認資料後，會將贈品儘快寄出，但因受限人手之故，約需 1-2 個月的時間，請各位稍作等待。



金庸群俠傳－喬峰傳奇 存錢筒 15組
S 幣價值 /50

石器時代－家族開拓史 存錢筒 10組
S 幣價值 /50



魔力寶貝 CD 盒 5組
S 幣價值 /200

大富翁水壺 5組
S 幣價值 /50



深邃幻想水杯 5組
S 幣價值 /50



高級太陽眼鏡(含迷你手提袋) 5組
S 幣價值 /200



石器時代 T 恤 10組
S 幣價值 /200



可愛人形布偶 2組
S 幣價值 /200



傳奇帽子 25組
S 幣價值 /50

霹靂腰包 5組
S 幣價值 /200

注意！注意！

凡中「硬體及遊戲軟體者請附 50 元回郵」，其它遊戲週邊，如：「海報、T恤…等，請附20元回郵」，並註明名單公佈的期數、姓名、電話、住址及中獎物品，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓 軟體世界 活動組收」，我們將於最短時間將您的贈品寄出。查詢專線：07-8150988 轉 230 蔡小姐

187期 中獎名單

《幻想空間》活動得獎名單

台北縣 王怡均	高雄縣 吳豐新	新竹市 鄭宇坤
台北市 楊孟涵	台北市 黃必財	台中縣 鈕郁雯
高雄縣 吳宏芳	台中縣 楊惲絹	桃園縣 林恭意
台東市 郭孝法	雲林縣 黃奕翔	台北縣 蔡月瑟
高雄市 林瑜琳	高雄市 賴淑君	台南縣 黃弘瑞
台南縣 劉意明	屏東市 洪國琴	桃園縣 彭吉偉
台中市 劉于倫	高雄市 鄭巧卿	

回函活動得獎名單

沉默之丘 4
台中市 陳常玲　台北縣 王明謙　台北縣 林于來　台北市 莊雅奇

邪惡天才
高雄縣 湯冠廷　高雄市 許純亦　桃園縣 蔣芸平

星際大戰：戰場前線
台南市 金庭桂　澎湖縣 馬琇和　台南縣 吳偉治

全方位戰士
高雄市 陳宗翰　台北市 趙柏翔　台北縣 鄭凱以　新竹市 陳俊廷

絕地悍將
台南縣 胡玲智　台東市 黃昱毓　台中縣 陳琪啓　屏東市 賴宗生

精靈傳說
嘉義縣 蔡雅玲　台南市 陳詩涵　台南市 陳允漢　台南縣 李家賢

戰神－狂神天威 3
嘉義縣 陳佶興　台北縣 游志彬　台中縣 謝依潔　台北縣 張茜禎

模擬運輸公司
台北市 郭玉坤　花蓮市 黃雅筑　台北縣 吳詠英　高雄縣 林嘉偉

運輸王
台南市 謝承佑　台南縣 宋琪仁　花蓮市 黃玉心　高雄市 王政宏

大戰略
台南縣 李文昀　嘉義縣 洪俊宏　台南市 陳佳蓉　台北市 朱珮雯

光輝傳承
高雄市 黃詩雅　屏東市 黃毓恭　台北市 趙建光　屏東縣 邱佩君

美食天堂之台灣食字路口
宜蘭縣 黃宜君　宜蘭縣 黃士弘　台北縣 黃仲善　台中市 徐宛緯

爵爺吉祥
台南縣 李俊睿　台北縣 吳俊文　台東市 郭惠文　高雄市 陳孟來



RO 吸金大法

收錄 各式吸金方式 及撿寶指南

快速晉身億萬富翁不是夢!!

收錄各種賺錢打寶妙方及你從未曾聽聞的吸金怪招

沒聽過「零偷奧義」? 沒聽過「市場供需」?

本書將是你最佳的RO賺錢寶典

四大精選內容 讓你搖身一變成為RO財經專家

- 經濟學基本課程 百大打寶地圖價值排行榜
- 短期就業致富法 全職業快速賺錢法全解析
- 市場操作大指引 全商品價值排行榜大公開
- 財富瞬間爆發法 十大最有身價MVP推倒全攻略

億元RO幣 抽獎大方送

還有機會獲得RO精美週邊

11月16日起 各大便利商店均售

晉升富豪價109元

買就送
RO PVC光碟盒、
光碟套三組
及開卡
100點帳號







軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

軟體世界訂購方式

□訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
□訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

(以上訂閱方式僅限於台灣地區，海外地區訂閱者請再以專函連絡我們)

收件人：＿＿＿＿＿＿ □先生 □小姐
連絡電話：(公)：＿＿＿＿＿＿ (宅)：＿＿＿＿＿＿
行動電話：＿＿＿＿＿＿
訂閱人：□新訂戶 □舊訂戶(訂戶編號：＿＿＿＿＿)
E-mail：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
收書地址：□□□＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
發票抬頭：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：西元＿＿＿年＿＿月止
信用卡別：□VISA □MASTER □聯合信用卡
發卡銀行：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
預購金額：＿＿＿＿＿＿＿＿元(務必填寫)
授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿(此行由本公司填寫)

持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元＿＿＿年＿＿月＿＿日

我要訂閱雜誌，請於第＿＿＿期(或＿＿月號)開始寄送
訂閱期數：＿＿＿期至＿＿＿期，共＿＿＿期

起訂期數：＿＿＿期(或＿＿月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫。

◎帳戶本人存款此聯不用填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收據 帳號：4 1 9 4 1 8 8 5
戶名：智冠科技股份有限公司

新台幣(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)
經辦局收款戳

寄款人 姓名
通訊處 □□□-□□
電話

寄款人代號

◎存款交易代號請參見本單背面說明。

收據號碼：

收據 帳號：4 1 9 4 1 8 8 5
戶名：智冠科技股份有限公司

新台幣(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)
經辦局收款戳

寄款人 姓名
通訊處 □□□-□□
電話

寄款人代號

虛線內備機器印證用請勿填寫。

◎本收據由電腦印錄，寄款人請勿填寫。
◎寄款人請注意背面說明。

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號
存款金額
電腦記錄
經辦局收款戳

寄款人收執聯

劃撥存款收據收執聯注意事項

一、本收據請妥為保管，以便日後查考。

二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函交原存款局辦理。

三、本收據各項金額。數字系機器印製，如機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。

備註欄



訂閱優惠專案

◎凡利用本劃撥單，訂閱軟體世界雜誌，即享有各種方案優惠。

▶ 軟體世界雜誌訂閱方式

□訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元

□訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

請由＿＿＿期（＿＿＿月份）開始寄送（以上訂閱方案僅限台灣地區）

寄送新雜誌的時間是每月10日，為標準寄書時間。

如果出刊日一個禮拜後還沒收到書，請電話通知我們，如寄送遺漏、破損缺頁，我們將立即補寄給你。

24小時傳真熱線（07）8151992　聯絡電話（07）8113907

地址：806高雄市前鎮區擴建路1-16號13F





2005 TGS
Taipei Game Show
台北國際電玩展 http://tgs.tca.org.tw
GAME STAR
2005 GAME STAR 遊戲之星
逗陣來去"投"!!
送你NOKIA
NOKIA
NOKIA 6670
去"投"時間
93/12/01~93/12/31
去"投"方式
1.網友票選
巴哈姆特電玩資訊站 www.gamer.com.tw
Taipei Game Show官網 tgs.tca.org.tw、
2.讀者票選
93年12月份(號) GameQ數位娛樂雙週刊、
LEVEL UP上線解決攻略誌、
MachiQ攻略學園、軟體世界、
電遊GameWalker&電遊iNFOWalker、
電玩通、電玩通PS2、網路玩家、
網路遊戲密技大補帖等知名電玩雜誌
ABD-1234567-5
■指導單位：經濟部工業局
■主辦單位：資策會產業支援處
■執行單位：台北市電腦公會
■合作單位：
GameQ
LEVEL UP
MachiQ
NOKIA CONNECTING PEOPLE
巴哈姆特電玩資訊站 www.gamer.com.tw
軟體世界
GameWalker
WEEKLY ファミ通
ファミ通 PlayStation 2 PS2
ONLINE GAMER 網路玩家
密技大補帖


棋靈王
邁向北斗盃之路DVD（1片75分鐘）+
梅澤由香里 の 圍棋 GOGO Special
入門篇+應用篇(DVD2片+收藏盒)
原價 1810
專案價 1190 元
送
筆記本（一套3款）
© ほったゆみ・HMC・小畑健・ノエル／集英社・テレビ東京・電通・ぴえろ
信用卡訂購證　請影印放大此證，填妥資料後傳真即可完成訂購
訂購人基本資料：
我用信用卡付款：☐VISA ☐MASTER ☐JCB ☐AMERICAN EXPRESS ☐ 聯合
信用卡號：________ - ________ - ________ - ________
有效期限：西元 20______ 年 ______ 月
信用持卡人簽名（須和信用卡上簽名一致）
日　期
授權日期
右欄為內部填單，客戶請勿填寫
授權號碼
傳真熱線：(02) 2761-4852 服務專線：(02) 8787-2708
劃撥帳號：19676970　戶名：葛瑞德廣告有限公司
地址：台北市基隆路一段 186 號 8 樓之 4
套　數：
訂 購 人：
手機或電話：
地　址：
收 貨 人：
手機或電話：
地　址：

2005 GAME STAR 遊戲之星

GAME STAR

票選單

國內自製產品

(單選：各項分類只能勾選一種產品)

最佳單機遊戲

- ☐ 三國英豪2【龍愛科技】
- ☐ 大富翁七【大宇資訊】
- ☐ 女人要有錢【酷奇思】
- ☐ 世界棒球【尼奧科技】
- ☐ 仙劍奇俠傳三外傳：問情篇【大宇資訊】
- ☐ 四大名捕【第三波】
- ☐ 風色幻想3【弘煜科技】
- ☐ 軒轅劍外傳：蒼之濤【大宇資訊】
- ☐ 強棒麻將【天泉科技】
- ☐ 富甲天下4【光譜資訊】
- ☐ 蕩神誌【英特衛】
- ☐ 爵爺吉祥【酷奇思】

最佳線上遊戲

- ☐ MY CITY【台灣網竣】
- ☐ 八門online【魔法師】
- ☐ 天下無雙：武林爭霸【華義國際】
- ☐ 天外online【雷爵資訊】
- ☐ 石器時代：精靈的召喚【華義國際】
- ☐ 羽音online：伊甸園初章【華義國際】
- ☐ 軒轅劍網路版：覺醒篇【大宇資訊】
- ☐ 童話online：國王的新衣【雷爵資訊】
- ☐ 新絕代雙驕online【宇峻科技】

最佳連線遊戲

- ☐ Wayi Zone：華義梭哈王【華義國際】
- ☐ 旺來online2.5版：瘋狂接龍【億泰利】
- ☐ 明星3缺1online【鈊象電子】
- ☐ 戲谷麻將館【第三波】

最佳客戶服務獎

(單選：只能勾選一種產品，並請依連線狀況、Bug多寡、取締外掛成效、客戶服務等標準勾選)

- ☐ El online：戰亂的序曲【智冠科技】
- ☐ Flyff【利迪娜】
- ☐ Wayi Zone：華義梭哈王【華義國際】
- ☐ 天下無雙：武林爭霸【華義國際】
- ☐ 仙境傳說online：黑色派對【智冠科技】
- ☐ 石器時代：精靈的召喚【華義國際】
- ☐ 羽音online：伊甸園初章【華義國際】
- ☐ 神之領域四部曲：米索西亞的曙光【數碼戲胞】
- ☐ 新天上碑2.80版：天上奇人【億泰利】
- ☐ 新絕代雙驕online【智冠科技】
- ☐ 劍俠情緣online【智冠科技】
- ☐ 戲谷麻將館【第三波】
- ☐ 魔力寶貝3.0：樂園之卵【大宇資訊】

國外代理

(單選：各項分類只能勾選一種產品)

最佳單機遊戲

- ☐ RPG製作大師【光譜資訊】
- ☐ 三國志X【台灣光榮】
- ☐ 太閤立志傳V【台灣光榮】
- ☐ 幻想空間【利迪娜】
- ☐ 王國的興起：政權保衛戰【台灣微軟】
- ☐ 北非雄獅【英寶格】
- ☐ 末日危城：亞蘭納傳奇【台灣微軟】
- ☐ 全方位戰士【英特衛】
- ☐ 沉默小組1943【光譜資訊】
- ☐ 俠盜：死亡陰影【英寶格】
- ☐ 美國職棒大聯盟MVP2004【美商藝電】
- ☐ 破壞王【天泉科技】
- ☐ 神鬼冒險【英特衛】
- ☐ 迷霧之島四【英特衛】
- ☐ 超魔法大戰【光譜資訊】
- ☐ 毀滅戰士3【松崗科技】
- ☐ 蒼穹霸主 II【光譜資訊】
- ☐ 模擬市民2【美商藝電】
- ☐ 鐵路大亨3【英寶格】
- ☐ 魔龍之眼【天泉科技】

最佳線上遊戲

- ☐ A3：同盟與背棄【華義國際】
- ☐ El online：戰亂的序曲【智冠科技】
- ☐ Flyff【利迪娜】
- ☐ 天堂：天與地【遊戲橘子】
- ☐ 天堂 II 初章：勝者呼喚 攻城宣戰【吉恩立】
- ☐ 天翼之鍊 2.46版：火靈的試煉【數碼戲胞】
- ☐ 仙境傳說online：黑色派對【智冠科技】
- ☐ 希望online【台灣易吉網】
- ☐ 幸福online【第三波】
- ☐ 新天上碑2.80版：天上奇人【億泰利】
- ☐ 劍俠情緣online【智冠科技】
- ☐ 魔力寶貝3.0：樂園之卵【大宇資訊】

最佳連線遊戲

- ☐ O2勁樂團【遊戲橘子】
- ☐ PangYa魔法飛球【遊戲橘子】
- ☐ 浴血戰場2004【英寶格】
- ☐ 殺手十三【英特衛】
- ☐ 絕對武力一觸即發【松崗科技】
- ☐ 越野精英賽 4【英寶格】
- ☐ 極地戰嚎【英特衛】
- ☐ 彈水阿給【數碼戲胞】
- ☐ 戰火【英特衛】
- ☐ 戰地英豪【英寶格】
- ☐ 獵魔者【英特衛】

電視遊樂器類

(單選：各項分類只能勾選一種產品)

XBOX

- ☐ 幻影沙塵【台灣微軟】
- ☐ 勁爆美國職籃2005【美商藝電】
- ☐ 神鬼寓言【台灣微軟】
- ☐ 寂靜之丘4【龍勇實業】
- ☐ 越野精英賽 4【英寶格】
- ☐ 超世紀戰警【利迪娜】
- ☐ 極道車魂【英寶格】
- ☐ 戰國無雙【台灣光榮】
- ☐ 橫衝直撞3【美商藝電】
- ☐ 熾焰帝國：十字軍東征【利迪娜】

PS2

- ☐ 幻想水滸傳IV【龍勇實業】
- ☐ 紅之海2【台灣光榮】
- ☐ 真．三國無雙3 Empires【台灣光榮】
- ☐ 戰國無雙．猛將傳【台灣光榮】

最佳手機遊戲

(單選：各項分類只能勾選一種產品)

- ☐ Bon Bonn趣味變臉【寶石星球】
- ☐ Go!野球【遊戲橘子】
- ☐ 天下無雙【華義國際】
- ☐ 天堂冒險【遊戲橘子】
- ☐ 仙劍千里相會【大宇資訊】
- ☐ 仙劍飛仙【大宇資訊】
- ☐ 仙劍闖機關【大宇資訊】
- ☐ 石器時代撈烏龜【華義國際】
- ☐ 石器時代寵物競技場【華義國際】
- ☐ 光明與黑暗之最終聖戰【曜碩科技】
- ☐ 妖姬艷后【新奇內容】
- ☐ 決戰三國【新奇內容】
- ☐ 玫瑰瞳鈴眼【開基數碼】
- ☐ 星空之旅【遊戲橘子】
- ☐ 美少女競泳【威瑟科技】
- ☐ 涼子密令【威瑟科技】
- ☐ 象棋麻將【威瑟科技】
- ☐ 葉弟與企鵝【寶石星球】
- ☐ 歐洲之星列車篇【開基數碼】
- ☐ 歐洲之星射擊篇【開基數碼】
- ☐ 熱血棒球2004【曜碩科技】
- ☐ 醬子免養成【寶石星球】
- ☐ 魔界奇幻戰爭【曜碩科技】

■指導單位：經濟部工業局　■主辦單位：資策會產業支援處　■執行單位：台北市電腦公會

■合作單位：GameQ　LEVEL UP　MachiQ　NOKIA CONNECTING PEOPLE　巴哈姆特電玩資訊站 www.gamer.com.tw　軟體世界　GameWalker







密技大補帖



【請沿線剪下，免貼郵票寄回】



2005 Taipei Game Show 台北國際電玩展

於93/12/1~31止，大家呼朋引伴，逗陣來去"投"，投給你心中最好玩、最Fun的各種遊戲，就有機會奪得NOKIA 6670、XBOX、PS2等熱門原版遊戲以及限量周邊商品，豐富的大獎等你來拿，走！相約投票去。

經濟部工業局爲本活動指導單位，由資策會產業支援處主辦與台北市電腦公會執行，並結合知名手機大廠NOKIA及國內知名電玩網站：巴哈姆特電玩資訊站，與知名電玩雜誌：GameQ數位娛樂雙週刊、LEVELUP上線解決攻略誌、MachiQ攻略學園、軟體世界、電遊GameWalker&電遊iNFOWalker、電玩通、電玩通PS2、網路玩家、網路遊戲密技大補帖等媒體共同合作。

去"投"方式

1. 自93/12/1~31，網友可在巴哈姆特電玩資訊站www.gamer.com.tw上進行票選。
2. 讀者可在GameQ數位娛樂雙週刊、LEVEL UP上線解決攻略誌、MachiQ攻略學園、軟體世界、電遊GameWalker&電遊iNFOWalker、電玩通、電玩通PS2、網路玩家、網路遊戲密技大補帖等知名電玩雜誌93年12月份(號)雜誌票選單上，勾選並填妥個人資料郵寄回函即可。

週週抽大獎，逗陣搬回家

活動期間，將週週抽出參於投票的幸運網友及讀者，贈送NOKIA 6670、數位相機、熱門原版遊戲、手機遊戲、紀念T恤、海報等限量周邊商品，得獎名單將公佈於巴哈姆特電玩資訊站與TGS官網，只要參與投票，豐富的獎品就屬於你！

※特別感謝廠商熱情贊助獎品(依公司中文名稱首字筆劃排序)

大宇資訊、天泉科技、台灣光榮、台灣易吉網、台灣微軟、台灣網竣、尼奧科技、弘煜科技、正先實業、光譜資訊、台灣吉恩立、宇峻科技、利迪娜、松崗科技、威瑟科技、美商藝電、英特衛、英寶格、第三波、智冠科技、華義國際、開基數碼、鈊象電子、新奇內容、遊戲橘子、鉅崴科技、雷爵資訊、酷奇思、億泰利、數碼戲胞、樂陞科技、諾基亞、龍勇實業、龍愛科技、曜碩科技、寶石星球、魔法師

姓　名：

地　址：

電　話：

E-Mail：

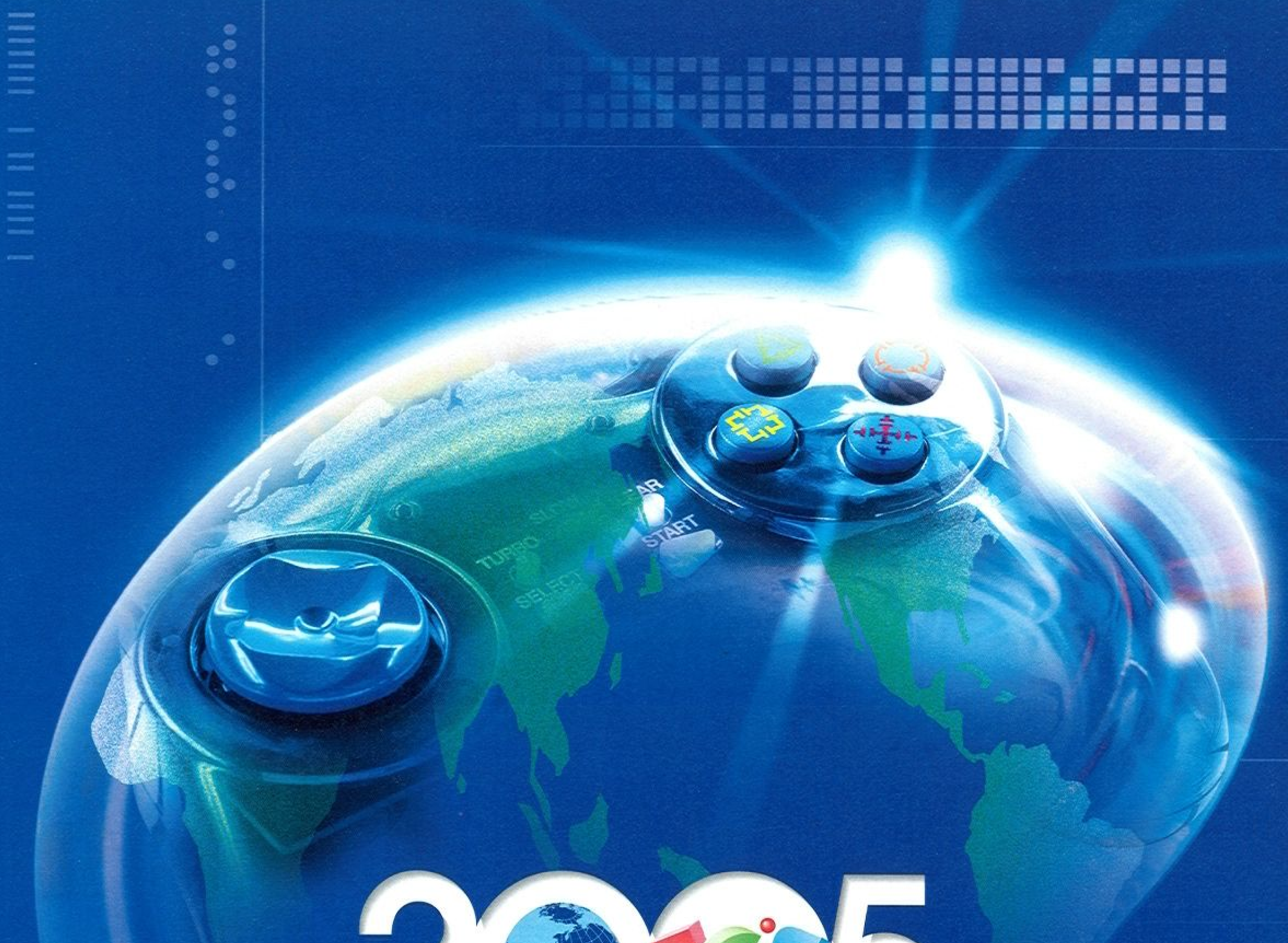
(免貼郵票)

廣　告　回　函
台北市北區正管理局登記證
北台字第5646號
印　刷　品

105
台北市松山區八德路三段二號三樓

台北市電腦商業同業公會
數位內容組　收

【請沿線剪下，免貼郵票寄回】



2005 TGS

台北國際電玩展

遊戲在手・世界在握

亞太地區華文數位內容市場的通路與樞紐

2005/2/24-28

台 北 世 貿 中 心

http://tgs.tca.org.tw

■ 指導單位：經濟部　■ 主辦單位：台北市電腦公會



挾帶PS2、XBOX銷售冠軍光環 日本遊戲界讚譽為2D格鬥遊戲教父!
角色：遊戲中共有23名角色，包含兩名隱藏角色，各自擁有獨特的招式跟劇情。
系統：特殊的原創氣力系統，氣力高打得快，氣力少損的多；不管什麼時候都可以盡情攻擊敵人！
模式：高達7種遊戲模式創下格鬥遊戲先例，不同的樂趣和挑戰大幅提升遊戲的耐玩度！
絕招：真正一擊必殺的絕招！還有無敵防禦跟原創連段，任何時候都是逆轉的良機！
對戰：不管是用鍵盤、手把或是搖桿，兩人均可在同一台電腦上對打。
弑者 SLAYER
原本是暗殺組織的首領，吸血鬼的末裔。
在衝刺的時候是無敵狀態，可以閃避敵人的攻擊。
布麗姬特 BRIDGET
擅長使用溜溜球當作武器，
不論近距離或遠距離都在他的攻擊範圍內。
是個行為粗魯而且到處惹麻煩的人。
動作並不是非常洗鍊，但總是表現出一擊必中的決心。
索爾・背德凱 SOL BADGUY
國際中文版武鬥大會12月1號開打！
THE MIDNIGHT CARNIVAL
聖騎士之戰
GUILTY GEAR XX
#RELOAD
www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊
www.ttime.com.tw T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
Sammy
(C)Sammy (C)ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd



機械、人類、精靈
爲了爭取資源
運轉了種族對立的命運之輪

第一次
在戰場上的互相凝視
就停止不了每一天對你的思念

在戰場之中
不斷找尋你的身影
期待
在唯一能見到你的地方
和你相遇





明星麻將

正宗台灣十六張
+十三張超激戰

超級巨星輪番上陣
陪你打到翻天覆地喔~



十三張 + 十六張 一套價錢雙重享受

正宗台灣16張麻將，四人對戰的麻將遊戲，漫畫風格的明星人物以及超炫豪華背景，讓你經歷一場視覺饗宴，徹底放鬆生活上的煩悶，與您喜愛的明星人物在方城之戰中一較高下，徹底放鬆一天的苦悶！

精選綜藝最"ㄏㄤ"天王天后

你想跟那位天王天后一起在方城之戰一較高下呢？我們為您精心嚴選了八大人物，全部都是一線天王天后，讓你親身與這些一代巨星一起臨場體驗方城之戰的快感！



線上購點 http://www.just2000.com.tw/

全省 7-11、書局、電腦賣場均有販售



超in特價 399



GUAN CHIEH CO.,LTD.
冠捷資訊有限公司 服務專線：886-2-2239-5468
E-mail:just2000@just2000.com.tw 客服信箱：106台北郵政7-1041號信箱